THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH 02.2012 | 99

Trải nghiệm
PS VITA

Bạn có
COSPLAY?

"HOÀNG ĐẾ"
đối đầu "PHÙ THỦY"

Những tựa game
"KHỦNG"
của 2012

UNCHARTED
GOLDEN ABYSS
ĐỘNG VÀNG
KHÔNG ĐÁY

Tr.29
Bốc thăm
MAY MẮN

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833

THƯ BAN BIÊN TẬP

THẾ GIỚI GAME - THÁNG 02.2012

Bạn đọc thân mến,

Như đã chia sẻ cùng quí bạn đọc trong Thư Ban Biên tập kỳ trước, từ nay đến hết 2012, nội dung **Thế Giới Game** (TGG) sẽ có những bước chuyển đổi. Trước hết trong kỳ này, có 2 mục mới xuất hiện: **"Game và Nghệ thuật"** và **"eSports | Thể thao Điện tử"**.

Các mục Âm nhạc, Điện ảnh, Cờ sẽ hợp lại thành mục **"Game và Nghệ thuật"**. Mối quan hệ giữa các loại hình nghệ thuật và game là không thể thiếu. Đó là lý do mà TGG vẫn duy trì nội dung phim, nhạc, họa … trong TGG. Phim, nhạc, cosplay, các hình ảnh phác thảo, hình ảnh nghệ thuật của các tựa game sẽ đều góp vào "món khai vị" không thể thiếu cho "bữa tiệc game" hàng tháng.

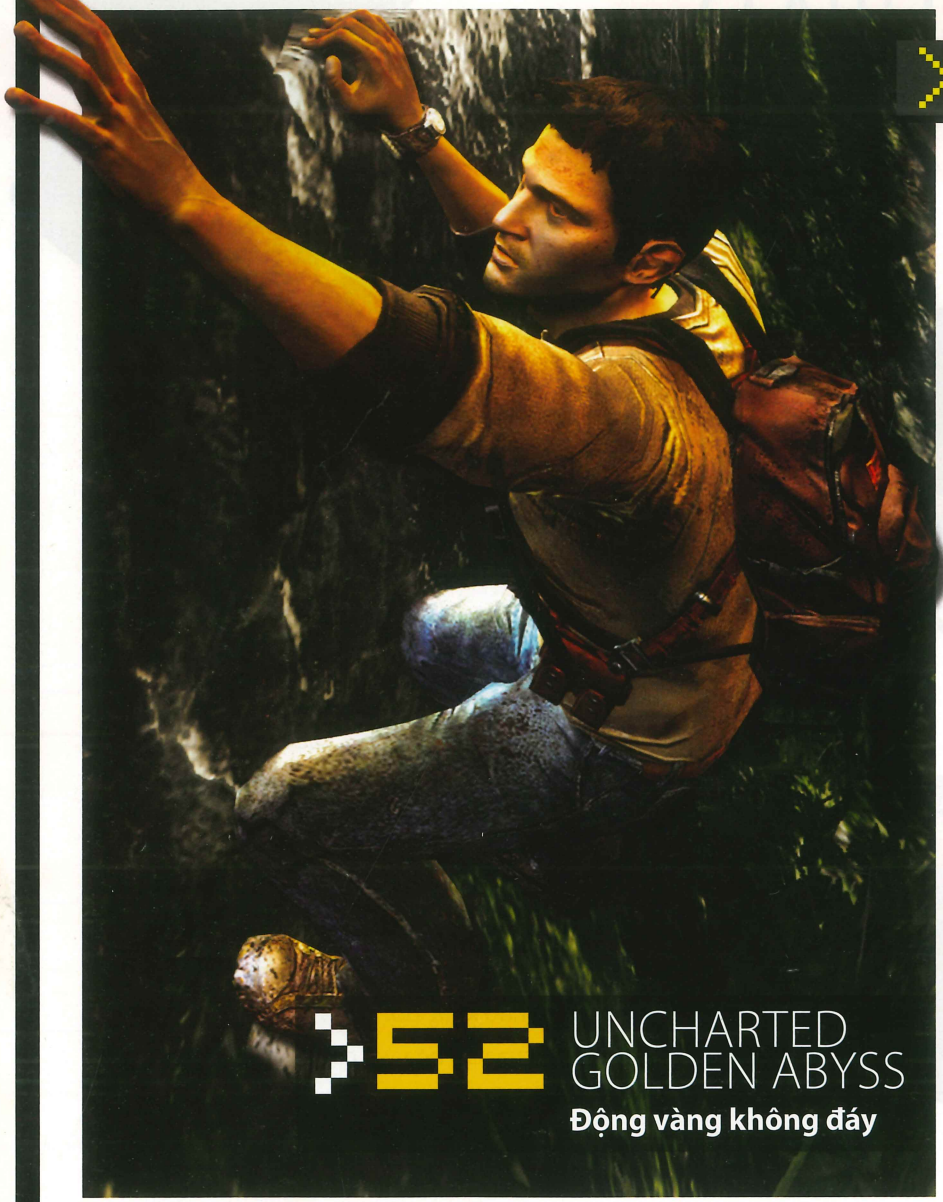
Mục mới thứ 2 là **"eSports | Thể thao Điện tử"**. Đây là lĩnh vực giải trí đặc biệt trong thời đại toàn cầu hóa, trong các nền kinh tế số. Thể thao điện tử không thể đơn thuần nhìn nhận hay phân loại tương tự như các môn thể thao khác bởi lĩnh vực này được hình thành thông qua sự hội tụ của văn hóa với công nghệ, văn hóa với thể thao và văn hóa với kinh doanh. eSports hội tụ trò chơi điện tử, thể thao và các phương tiện truyền thông chứ không chỉ bao gồm thể thao và phương tiện truyền thông. Mục mới này được mở với mong muốn cùng chia sẻ và khám phá những giá trị tích cực của thể thao điện tử như một thể loại văn hóa mới của giới trẻ toàn cầu và Việt Nam.

Thế Giới Game vẫn hoan nghênh mọi ý kiến đóng góp, phản hồi của bạn đọc. Mọi thông tin vui lòng gửi về địa chỉ tòa soạn hay game@pcworld.com.vn.

THẾ GIỚI game

THÁNG 02.2012 - SỐ 99

MỤC LỤC



52 UNCHARTED GOLDEN ABYSS
Động vàng không đáy

GIỚI THIỆU

34 Game nóng hổi mới ra lò

37 **NEED FOR SPEED: THE RUN**
Quái xế gặp nạn

40 **NBA 2K12**
"Sân gỗ rổ sắt"

42 **SAINT ROW: THE THIRD**
"Yêng hùng" đất cảng

44 **FORZA MOTORSPORT4**
Cảm hứng của xe

46 **ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3**
Đấu trường tối thượng

48 **TRINE 2**
Cổ vật xứ thần tiên

50 **HAPPY FEET 2**
Vũ điệu hạnh phúc

55 **POKEMON RUMBLE BLAST**
Bỏ túi ...quái vật

56 **SHINOBI**
Nhẫn giả hồi sinh

DÒNG CHẢY GAME

4 Cập nhật bản đồ game thế giới
6 Thay đổi với tinh thần mới
8 PlayStation Vita có dành cho bạn?
10 Game cho PlayStation Vita
14 Trải nghiệm PlayStation Vita

12 Giải phẫu PlayStation Vita

15 Những tựa game "khủng" của 2012

GAME & NGHỆ THUẬT

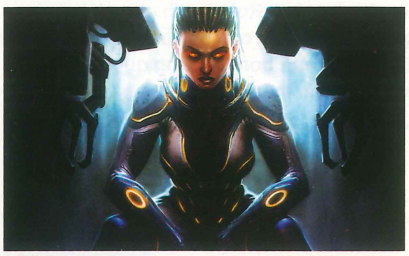
22 Bạn có cosplay?

25 Những thiên thần cosplay

27 Thế giới Star Wars: The old republic

30 7 Wonders: Kỳ quan thế giới

32 Hòa Âm Vọng Game



SẮP PHÁT HÀNH

58 StarCraft II: Heart of the Swarm
Mong đợi gì ở bản mở rộng?

60 Game mới, tháng tới

PHẦN CỨNG

63 SteelSeries Siberia V2 Gold:
Đồ quý của game thủ

64 Kính Nvidia 3D Vision 2

TRỢ GIÚP

65 Hỏi - đáp

66 MOBA: Đấu trường chiến lược
nhiều người chơi

SÂN GAME

74 "Chó già ngỗ nghịch" tròn 25

77 Kojima Productions:
Hiện tại và tương lai

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

70 Những trận đấu eSports
kinh điển: "Hoàng đế"
đối đầu "Phù thủy"

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

BAN THƯ KÝ
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn
Trần Nhật Bình
binhtn@pcworld.com.vn
Nguyễn Văn Hưng
hungnv@pcworld.com.vn
Nguyễn Như Dũng
dungnn@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - **Fax:** (84.8) 3930 4338
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3512 1822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

ĐẠI DIỆN: **Phạm Tiến Quang**
quangpt@pcworld.com.vn

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày
05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính -
PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA.
Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

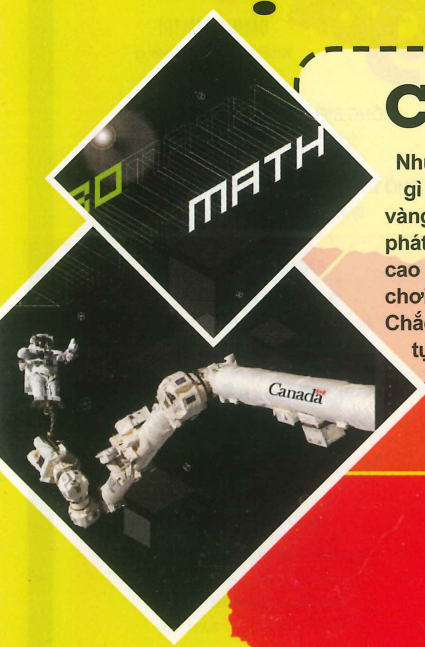
PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ - Phong cách - Xanh
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

CẬP NHẬT BẢN ĐỒ

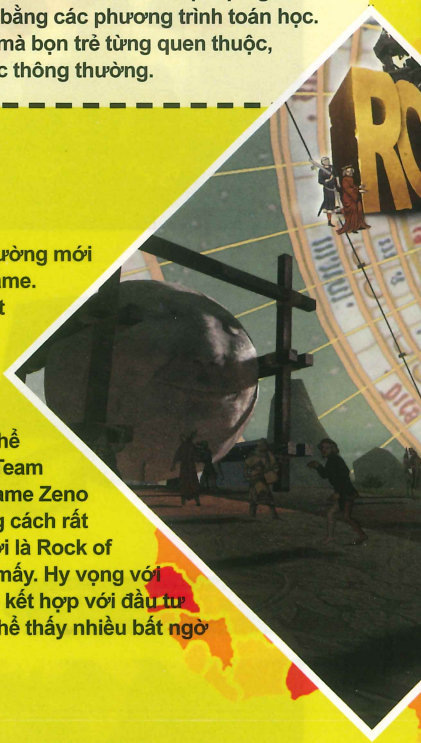


CANADA

Những trò chơi giáo dục hiện đang là mối quan tâm "nghiêm túc" của ngành game Canada như những gì đã được thể hiện ở hội nghị Serious Play tổ chức tại Redmond, Washington. Đã có một huy chương vàng được trao cho trò chơi mang tên Robomath, do Cơ quan Không gian Canada phối hợp với các nhà phát triển Project Whitecard và Virtual Heroes thực hiện. Trò chơi được tạo ra với mục đích dạy môn toán cao cấp cho hơn một triệu học sinh trung học tại Canada vào năm học tới. Robomath cho phép người chơi xây dựng từng phần của trạm không gian quốc tế bằng cách cân bằng các phương trình toán học. Chắc chắn với việc tận dụng công nghệ Unreal Engine cho đồ họa 3D mà bọn trẻ từng quen thuộc, tựa game này sẽ hứng thú hơn nhiều so với các phần mềm giáo dục thông thường.

CHILE

Có lẽ Nam Mỹ chưa phải là thị trường mới màu mỡ cho ngành phát triển game. Tuy nhiên, đã có những nhà phát triển game thực sự nổi bật tại đây, và nếu ngành công nghiệp game tại khu vực này được đẩy mạnh tập trung vào những nét riêng vốn có thì mọi chuyện có thể sẽ thay đổi. Nhà phát triển ACE Team có thể nói đã nổi tiếng với tựa game Zeno Clash nhờ hình ảnh mang phong cách rất riêng, thế nhưng với trò chơi mới là Rock of Ages lại không gây được chú ý mấy. Hy vọng với tiềm năng cùng điều kiện sẵn có kết hợp với đầu tư đúng mức, các game thủ sẽ có thể thấy nhiều bất ngờ hơn từ lục địa xinh đẹp này.



KHẮC THÀNH

VIDEO GAME LÀ MỘT HIỆN TƯỢNG TOÀN CẦU NHƯNG CÓ THỂ CÁC GAME THỦ VẪN CHƯA BIẾT HẾT ĐƯỢC NHỮNG DIỄN BIẾN TRONG LĨNH VỰC NÀY TẠI TỪNG KHU VỰC KHÁC NHAU TRÊN THẾ GIỚI. HÃY CÙNG THẾ GIỚI GAME CẬP NHẬT TÌNH HÌNH CỦA BẢN ĐỒ GAME TRÊN KHẮP NĂM CHÂU.

DUBAI

Một điều khá phổ biến và có vẻ hơi bất công khi khu vực Trung Đông thường hay xuất hiện trên các tựa game hành động với những nhân vật là các tên khủng bố hay trùm tài phiệt nguy hiểm cần tiêu diệt. Nhưng nếu nhìn sâu hơn, chúng ta có thể thấy đây là vùng lãnh thổ có nền văn hóa hết sức lâu đời và thật thú vị khi tìm hiểu những nhà phát triển game tại đây đã làm gì để quảng bá nền văn hóa Ả Rập này. Nhà phát triển Quirkat có trụ sở đặt tại Dubai đã từng gây ấn tượng với thế giới khi đưa cây đàn Al-Moosiqar truyền thống của mình vào một tựa game âm nhạc có thiết kế tương tự Guitar Hero vào năm 2009. Gần đây nhất, nhà phát triển này vừa cho ra mắt tựa game Tawle, trò chơi cung cấp 3 loại cờ khác nhau được chơi trên những bàn cờ trang trí theo phong cách truyền thống Ả Rập.

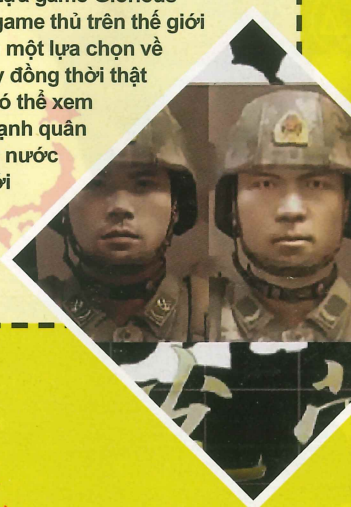
GAME THẾ GIỚI

NGA

Thế giới đang trông chờ Metro: Last Light, phiên bản tiếp theo của tựa game khá ấn tượng Metro 2033 từ các nhà làm game của xứ sở của bà chúa tuyết. Cả hai đều do nhà phát triển 4A Games của Ukraina thực hiện, những người đã góp phần làm nên thành công cho S.T.A.L.K.E.R. Thêm một điều có lẽ ít người biết là loạt game Metro này được làm dựa trên tác phẩm rất nổi tiếng của nhà văn Dmitry Glukhovsky, cuốn sách này đã được dịch ra nhiều thứ tiếng và bán tại nhiều nước trên thế giới.

TRUNG QUỐC

Trước sự thống trị của các tựa game hành động bắn súng tại thị trường Mỹ và phương Tây và thậm chí lan rộng khắp Châu Á như loạt game Call of Duty hay Battlefield. Quân đội giải phóng nhân dân và chính phủ Trung Quốc đã quyết định tự làm cho mình một trò chơi nhằm tuyên truyền sức mạnh quân đội của họ. Và với việc ra đời của tựa game Glorious Missions, game thủ trên thế giới đã có thêm một lựa chọn về thể loại này đồng thời thật thú vị khi có thể xem qua sức mạnh quân sự của các nước trên thế giới được thể hiện trong game.

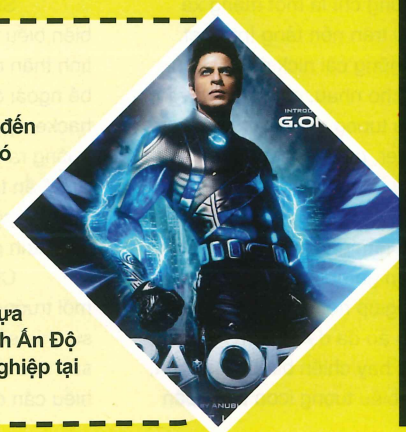


VIỆT NAM

Thật là một thiếu sót lớn nếu không có sự góp mặt của ngành game Việt trên bản đồ game thế giới. Trong năm 2011 vừa qua, tựa game hành động bắn súng 7554 với đồ hoạ cao cấp có nội dung chính xoay quanh cuộc chiến anh dũng chống thực dân Pháp của dân tộc, do hãng Emobi phát hành đã gây được tiếng vang trên toàn thế giới. Nhiều trang web nước ngoài như Gamsutra, Kotaku đã cho đăng tin thể hiện bất ngờ và kỳ vọng vào sự phát triển của game Việt. Tuy nhiên không chỉ có 7554, trước đó ngành game việt cũng xuất hiện khá nhiều các tựa game online như Thuận Thiên Kiếm, Squad cùng hàng loạt các webgame như Jay Online, Ùn ỉn… và nhiều tựa game khác trên điện thoại di động.

ẤN ĐỘ

Nói đến Ấn Độ chắc hẳn đa số người sẽ nghĩ đến Bollywood và những vũ công đầy màu sắc. Có thể nói thậm chí trò chơi cũng không nằm ngoài ảnh hưởng của điện ảnh Ấn Độ, tựa game thực sự đầu tiên của Bollywood là Ghajin, một trò chơi hành động còn khá nhiều lỗi trong thiết kế. Hy vọng với sự xuất hiện của Ra.One, tựa game được phát triển dựa trên bộ phim hành động hay nhất của điện ảnh Ấn Độ trong năm 2011 sẽ có thể nâng ngành công nghiệp tại đất nước này lên một tầm cao mới.



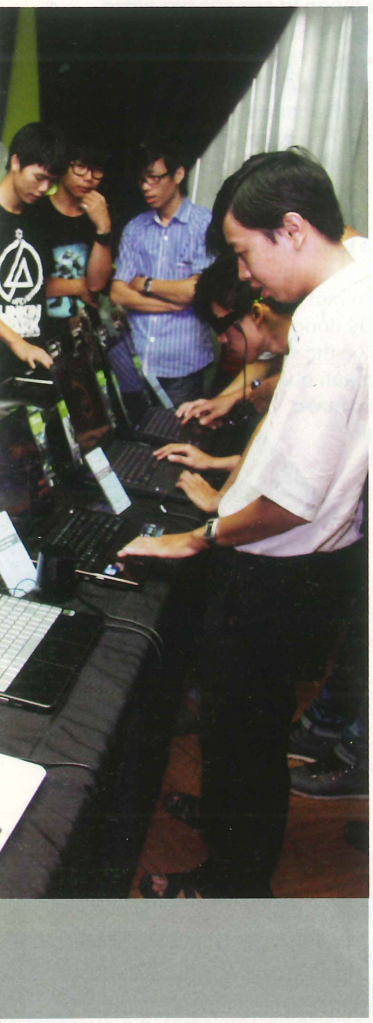
MỘT SỐ THÔNG TIN KHÁC

Bạn có biết sự hiện diện của một nhà phát triển game hiện đang phát triển rất nhanh tại Nam Phi không? Nếu chưa, bạn có thể xem qua những tiến bộ trong lĩnh vực game của châu lục này tại www.sagamedev.com

Bạn có biết tựa game Doom và Doom II chỉ mới được cho phép chơi tại Đức? Tương tự, trò chơi Duke Nukem Forever đáng lẽ đã được phát hành tại đây từ 25 năm trước.

Bạn có biết một triển lãm nghệ thuật về game mang tên The Art of Video Games của Smithsonian sẽ được bắt đầu tại Bảo tàng Nghệ thuật Boca Raton từ 24/10/2012 đến 20/01/2013 và lưu diễn trên khắp nước Mỹ?

Thay đổi với tinh thần mới



NĂM 2012 ĐANG MỞ RA BỐI CẢNH KHÁC BIỆT VỚI CỘNG ĐỒNG CÁC GAME THỦ VIỆT NAM. KHÔNG CÒN Ở GIAI ĐOẠN CHẬP CHỨNG VỚI THẾ GIỚI ONLINE NHỮNG NĂM 2003 – 2005, GAME THỦ GIỜ ĐÂY CẦN NHÌN NHẬN THẤU ĐÁO HƠN VỀ CƠ HỘI VÀ ÁP LỰC VỚI MÌNH, ĐỂ CHỌN ĐÚNG CÁCH HÀNH XỬ PHÙ HỢP, DUNG HÒA ĐƯỢC SỞ THÍCH VÀ THỰC TIỄN TRÁCH NHIỆM.

Chơi game thâu đêm suốt sáng, đầu tư nhiều công sức và tiền bạc vào game, đánh mất đời thực bởi đam mê ảo, tự lảng tránh trách nhiệm với cộng đồng chỉ vì sở thích cá nhân… Đó là các biểu hiện tiêu cực, mà không ít người chơi game đã phạm phải ở những năm qua, khi xâm nhập thế giới online đa chiều và đa màu sắc. Có thể nói, cũng như các môi trường giải trí khác, thậm chí vì sức tự do liên tưởng, tự do phát triển cá tính cá nhân còn cao hơn, môi trường game online dễ đẩy người chơi vào đam mê và lậm hành vi. Đó là một phần nguồn cơn khiến xã hội, cộng đồng và những nhà quản lý đánh giá môi trường game online khắt khe và cả thiên lệch.

Trên các diễn đàn và trong nhiều môi trường tranh luận, các game thủ thường bày tỏ nỗi bất bình, kể cả giận dữ khi bị đánh giá bởi những hướng nhìn tiêu cực quá. Đặc biệt có thời điểm, những người chơi game gần như hội về một phía, ra sức đả kích, lên án luồng thông tin nào đó quá cực đoan quy kết mọi tội lỗi, sai lầm của giới trẻ là bắt đầu từ game online. Tất cả đều chung một tinh thần, đòi hỏi phải có những đánh giá, hiểu biết rõ hơn về game online, rằng thực chất đây là môi trường giải trí tích cực, gắn kết những thành tựu không gian công nghệ số của nhân loại. Bản thân các nhà làm game luôn kỳ vọng tạo được sản phẩm giải trí hấp dẫn, ứng dụng tốt CNTT, giúp con người thư giãn, sáng tạo và tương tác với nhau tốt hơn.

Tuy nhiên, "tiên trách kỷ, hậu trách nhân", nếu bản thân game thủ biết thay đổi trong bối cảnh phát triển của thị trường game online, cùng các nội lực ẩn tàng, chắc chắn cộng đồng này sẽ tạo sự chuyển biến nhanh hơn trong suy nghĩ của các hướng nhìn đối lập.

HÃY NHÌN GAME NHƯ… MẠNG XÃ HỘI !

Thực chất đến hôm nay, nhiều game thủ tự thấy, rằng suy đến cùng, game online cũng chỉ là một mạng xã hội, một công cụ giao tiếp với nhau trên nền tảng Internet. Game thủ vào game cũng là tạo những cái nick để kết bạn, trò chuyện với nhau, gửi thông tin cho nhau, chia sẻ các vấn đề quan tâm với nhau. Bản chất sự tương tác ấy, chẳng khác gì dịch vụ Gmail, Yahoo! Messenger, mở blog hay các trang mạng xã hội khác.

Song thay vì chỉ có vài dòng văn bản, vài tấm ảnh hay ít đoạn video trao đổi, các nhà làm game đã lồng ghép các ứng dụng công nghệ số để giúp game thủ tạo ra những cái nick "bằng người bằng vật ảo", giúp họ đi lại, vui đùa, giải trí với nhau trong 1 không gian ảo đa dạng hơn. Họ biến thành bông hoa, chiếc xe, chú gấu hay chiến binh siêu nhân, hiệp sĩ cổ xưa, đều không khác gì biểu tượng icon tài khoản trong môi trường Windows…

Sự thái quá ở nhiều người, nhất là các bạn trẻ, là đã biến biểu tượng "nick ảo trong trò chơi" thành một thực thể tinh thần đầy đam mê, lao theo những biểu hiện hành động bề ngoài để chứng tỏ mình là ai. Điều này cũng y hệt một hacker quậy phá trên mạng, một thành viên mạng xã hội buông ra lời lẽ xúc phạm mọi người, những "quả trứng Phục Sinh" ẩn trong Windows… Đó chỉ là nhìn nhận phiến diện về môi trường mạng xã hội trong game, khi người chơi nghĩ như thế mình giỏi hơn, mạnh hơn, khôn ngoan hơn…

Cho nên, chỉ cần game thủ cùng nhìn rõ bản chất môi trường game online là nơi để có thêm bạn hữu, có thêm sự chia sẻ, có thêm sự gắn kết với cộng đồng, đừng quá lậm sâu vào những hình ảnh hào nhoáng trong đó, game thủ sẽ hiểu cần điều chỉnh gì ở mình.

LIÊN KẾT LẠI VỚI CỘNG ĐỒNG

"Đừng chơi game với máy tính, hãy chơi game cùng bạn bè". Đó là nền tảng quan trọng để game thủ thay đổi thái độ trong bối cảnh hiện nay, cụ thể là từ những biến chuyển của thị trường game online 2012. Có thể nói sau một thời gian nhiễu loạn với nhiều hướng đi, khai thác khác nhau, các nhà sản xuất và phát hành game đang cùng quy tụ lại trong những định dạng cụ thể của game online.

Đó là sự ra đời của nhiều trò chơi mới đề cao tính tập thể, hạn chế hình ảnh "siêu nhân vô địch" trong các game online. Hệ thống nhiệm vụ, hoạt động trong các game mới, dần ưu tiên việc người chơi phải hợp tác với những người khác để hành động, không chấp nhận "anh hùng solo độc bá" nữa.

Đó là sự bùng phát mạnh mẽ các webgame thay vì game cài đặt, để người chơi không cần "cắm chuột cày cuốc" nhiều nữa, có thể thuận tiện để giải trí bất kỳ nơi đâu, với thời gian nhiều hay ít. Các game ở điện thoại di động thông minh, máy tính bảng, khiến người ta ứng xử nhẹ nhàng hơn với nhau.

Đó là sự mở rộng các phiên bản trò chơi cũ về góc cạnh miễn phí, hỗ trợ người chơi thoải mái tìm kiếm cộng đồng, thay thế dần quan điểm đã chơi game phải đua top vô địch, phải đối đầu gay gắt với nhau. Người chơi game có thêm những cộng đồng nhỏ mới thông qua các sự kiện gặp mặt ở ngoài đời, các diễn đàn tranh luận bạn bè thay vì "lập bang hội đánh nhau".

Đặc biệt, đó là xu thế yêu cầu kiểm soát môi trường game online tại nhiều quốc gia trong khu vực theo hướng đề cao các tiêu chí văn hóa, tính cách dân tộc, cộng đồng, đòi hỏi có các sản phẩm game giải trí đi kèm giáo dục, truyền thông hình ảnh xã hội tốt đẹp và đạo đức con người.

Các nhà làm game Việt hiện nay đang thực sự chứng minh vị trí của mình từ những góc nhìn như vậy. Những trò chơi thuần Việt được đánh giá cao, phát hành ra nước ngoài, đều có tính cộng đồng kết nối, giải trí nhẹ nhàng hơn là tranh đua thứ hạng hay đầu tư nhiều công sức. Các nhà phát hành cũng đang tái lập lại thái độ, khi từng bước ứng dụng các kế hoạch truyền thông tốt hơn, kêu gọi cộng đồng gamer bước ra khỏi game để đến với cuộc sống thật, có môi trường giải trí lành mạnh…

TRÁCH NHIỆM VỚI MÌNH HƠN

Bởi những thay đổi và vận động bên trong đó, các game thủ cần có sự điều chỉnh hành vi và nhận thức của mình. Điều này lại không chỉ do họ và các nhà sản xuất, phát hành nỗ lực mà đủ. Cần có sự thay đổi, nhìn thấy trước khả năng chuyển biến đó, từ các nhà quản lý, các nhà giáo dục, các tổ chức xã hội và bản thân các gia đình… Mở ra những góc cạnh mới, yêu cầu kiểm soát môi trường game online chặt chẽ hơn, nghiêm túc hơn, rạch ròi hơn, với các công cụ đánh giá chuẩn mực, như bảng phân loại trò chơi, các quy định đối tượng và độ tuổi tự do chơi game, hợp tác tạo các môi trường giải trí đời thật ngoài game, các sân chơi mới cho giới trẻ, tạo điều kiện xây dựng ngành công nghiệp game thuần Việt đa dạng và bản sắc… là những nội dung có thể triển khai được.

Cá nhân các game thủ, trước xu hướng vận động của các thế hệ trò chơi mới, môi trường tương tác game tương lai, tất nhiên cần tự đổi mới. Trước hết, đó là thái độ nghiêm túc hơn về các yêu cầu bản quyền game, sở hữu trí tuệ phần mềm và giá trị cá thể trong tài khoản game. Sự hiện diện ngày càng nhiều trò chơi thuần Việt, do doanh nghiệp nội địa làm ra đang đòi hỏi cộng đồng game thủ lựa chọn ủng hộ các sản phẩm công nghệ trong nước, loại bỏ sự lệ thuộc vào những game nước ngoài, tuân thủ sự kiểm soát về mặt bản quyền và hành vi trong trò chơi. Một khi game thủ nói không với nạn vi phạm bản quyền, bất hợp tác với những phần mềm gây hại về sở hữu trí tuệ như hack bot, tìm thấy giá trị bản thân trong cộng đồng người chơi thực xung quanh, hình ảnh game online sẽ được cải thiện về tâm lý xã hội. Đó chính là điều cần thiết, cốt lõi nhất, để các game thủ online tin tưởng sẽ có một ngày thấy vinh quang, tự hào với môi trường giải trí của mình.

THANH NGUYÊN.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
CS1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
CS2: 132B - Nguyễn Huy Tưởng - Thanh Xuân
Tel: 0975.44.88.68

Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:
* PSP GO - PSP 3000
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS

PlayStation Vita CÓ DÀNH CHO BẠN?

KHI PLAYSTATION VITA (PSV) TRÌNH LÀNG, THIẾT BỊ CHƠI GAME DI ĐỘNG THẾ HỆ MỚI ĐÃ LỌT VÀO MẮT XANH CỦA NHIỀU GAME THỦ. NHƯNG LIỆU BẠN THỰC SỰ NÊN MUA MỘT CHIẾC PSV? HÃY CÙNG XEM XÉT ƯU LẪN KHUYẾT ĐIỂM CỦA HỆ MÁY CHƠI GAME CẦM TAY MỚI NÀY TRƯỚC KHI RA QUYẾT ĐỊNH, BẠN NHÉ.

BẠN SẼ PHẢI TRẢ BAO NHIÊU ĐỂ SỞ HỮU MỘT MÁY PSV?

PSV của Sony hiện đang được bán với giá 250 đôla Mỹ cho phiên bản Wi-fi và 300 đôla Mỹ cho Phiên bản hỗ trợ cả Wi-fi và 3G. Giá tại Việt Nam dao động từ 8-9 triệu. Mức giá trên còn chưa tính đến việc nếu game thủ muốn chơi game trực tuyến thì họ còn phải trả thuê bao hàng tháng cho dịch vụ 3G, nếu không họ chỉ có thể chơi ở nhà hoặc tại những nơi có hỗ trợ mạng Wi-fi.

SONY CÓ VẺ KHÔNG THÀNH CÔNG LẮM VỚI HỆ MÁY CHƠI GAME CẦM TAY, LIỆU HỌ CÓ RÚT RA ĐƯỢC BÀI HỌC GÌ TỪ NHỮNG BƯỚC SẨY CHÂN ĐÓ?

Công nghệ và khả năng được tích hợp trong PSV thật sự rất hứa hẹn. Hy vọng sẽ có các tựa game hay được thiết kế dành riêng cho hệ máy này, không chỉ dừng lại ở hàng đống game làm lại của hệ PS2 hay PS3. Một vấn đề khá khó chịu với game thủ khi họ bắt gặp quá nhiều game mà họ đã từng chơi qua trên hệ console.

NHỮNG TỰA GAME HAY NÀO BẠN CÓ THỂ TÌM THẤY TRÊN PSV?

Hai tựa game do chính Sony phát hành là Uncharted và LittleBigPlanet rõ ràng rất thú vị. Bên cạnh đó, trong khi danh sách các tựa game cho PSV còn khá thưa thớt thì kế hoạch phát hành các tựa game HD được làm lại như Final Fantasy X, Metal Gear Solid HD Collection, Oddworld và Ultimate Marvelvs. Capcom đã được khởi động. Tất cả chỉ mới bắt đầu và danh sách game dành cho PSV sẽ còn mở rộng.

ĐỒ HOẠ CỦA PSV CÓ THỂ SO SÁNH VỚI PS3?

Với việc hệ máy 3DS chỉ cung cấp hình ảnh HD được làm lại các game của Nintendo 64, Sony có cơ hội trình làng một hệ máy chơi game cầm tay với đồ họa "đỉnh". Thậm chí chỉ cần có đồ họa đẹp hơn PS2 cũng đủ để PSV gây được ấn tượng. Rất có thể PSV sẽ vượt trội Nintendo 3DS về sức mạnh đồ họa nhưng để sánh được với PS3 hay không thì còn cần xem xét lại.

LIỆU PSV ĐANG CỐ ĐẠT ĐƯỢC THÀNH CÔNG TƯƠNG TỰ CHƠI GAME TRÊN IPHONE?

Khi nói đến chơi game di động ngày nay, với nhiều người nó đồng nghĩa với nói đến game trên iPhone và Android. Tuy nhiên, thị trường vẫn có nhu cầu về thể loại game di động cao cấp và Sony có vẻ muốn giành lấy thị trường này với PSV. Thế nhưng thiết kế phần cứng không làm nên tất cả mà điều cốt lõi vẫn là game, cũng giống như Nintendo 3DS có công nghệ đột phá nhưng thiếu các tựa game hay. Nếu Sony và các nhà phát triển có thể khắc phục được điều này thì sẽ thu hút được game thủ.

PSV CÓ TƯƠNG THÍCH VỚI CÁC GAME TRÊN PSP VÀ PSN?

PSV của Sony có thể chơi tất cả các game trên PSN và hầu hết các tựa game PSP. Cũng cần biết PSV không có phần cứng đọc đĩa UMD của PSP mà game thủ phải tải game PSP trên PSN, một điều khá phiền cho game thủ. Tuy nhiên, có một tin tốt là các tựa game PSP được tải trên PSN sẽ có đồ họa được tinh chỉnh lại mượt mà hơn.

MỘT SỐ GAME TRÊN PSV CÓ THỂ KẾT NỐI VỚI PS3?

Có 2 khả năng thú vị mà ta có thể hình dung được: Thứ nhất là việc có thể bắt đầu chơi game tại nhà trên PS3 và sau đó tiếp tục chơi game ngay cả sau khi đi ra đường. Thứ hai là việc cung cấp cho game thủ thêm nhiều lựa chọn điều khiển và thông tin hơn khi được hiển thị trên một màn hình riêng. Điều này sẽ rất thú vị đối với game hỗ trợ nhiều người chơi.

PSV CÓ THỂ LÀM ĐƯỢC ĐIỀU GÌ MÀ CÁC THIẾT BỊ CHƠI GAME HIỆN NAY KHÔNG THỂ?

PSV cung cấp nhiều lựa chọn giúp điều khiển game thuận tiện hơn với thiết kế 2 cần analog bọc nhựa đem lại cảm giác rất thoải mái và hứng thú cho người chơi. Đây có thể là một ưu điểm của hệ máy này đặc biệt đối với các tựa game hành động hay bắn súng HD. Nếu như Sony muốn đem lại trải nghiệm game console cho PSV thì đây có lẽ là bước khởi đầu vững chắc.

CÓ THAY THẾ NÀO KHÁC CHO PSV?

3DS có khá nhiều tựa game lớn đang được phát triển, tuy nhiên nó lại thiếu các chức năng đa dạng để có thể so sánh với PSV. Nhưng mặt khác, liệu PSV có thể là lựa chọn thiết bị giải trí tốt nhất khi bạn đã có thiết bị đáp ứng hầu hết các nhu cầu giải trí như những chiếc điện thoại Android hay iOS.

LIỆU CÁC ỨNG DỤNG NHƯ FACEBOOK VÀ MẠNG XÃ HỘI CÓ PHẢI LÝ DO ĐỂ SỞ HỮU MỘT MÁY PSV?

Chúng ta có thể thấy các ứng dụng tương tự đã được cố gắng tích hợp trên các máy console, nhưng tại sao người chơi phải chat chit với nhau từ máy Xbox 360 khi họ có thể thực hiện dễ dàng bằng chiếc điện thoại của mình. Tuy nhiên, mọi chuyện sẽ khác khi PSV là một thiết bị di động. Đặc biệt với ứng dụng như Skype, họ có thể sử dụng camera phía trước để trò chuyện và xem đó như là một thay đổi mới lạ.

MỘT VÀI THÔNG TIN KHÁC VỀ PSV

- **PSV sẽ được phát hành tại Mỹ vào đầu năm 2012 trừ khi thảm hoạ trong bộ phim 2012 trở thành hiện thực!**
- PSV tuy có kích thước lớn hơn và hơi cồng kềnh nhưng sẽ cho phép thể hiện các tựa game cũ trên PSP sống động hơn nhiều.
- **Lượng pin khi chơi liên tục kéo dài 3-5 tiếng đủ để bạn vừa chơi game vừa đi dạo vài vòng và thưởng thức các món ăn mình yêu thích.**
- Thiết bị chơi game cầm tay đầu tiên có thể hiểu được hầu hết các tựa game được thiết kế trong 10 năm trở lại đây nhờ hỗ trợ 2 cần analog.
- **PSV không chống thấm nước, vì thế mong muốn có thể chơi game ngay khi đang tắm là không thể. Game thủ sẽ phải đợi cải tiến đó ở thiết kế của phiên bản PSV kế tiếp, có thể sẽ có tên là PS Vita2 4D.**
- Các tựa game được cung cấp trong thẻ 2-4GB nhỏ gọn vì thế hãy cẩn thận để tránh tầm tay trẻ con vì chúng có thể lầm là những cái bánh qui thơm ngon.
- **PSV cho phép bạn tha hồ trò chuyện với bạn bè trong khi chơi game trực tuyến cũng như làm quen với nhiều bạn mới thông qua các ứng dụng mạng xã hội.**
- Bên cạnh màn hình cảm ứng 5" chính, PSV còn có một cảm ứng mặt lưng. Tuy nhiên, nếu muốn thao tác tốt bạn cần có cảm giác tương tự như khi "rê bóng" mà không cần nhìn xuống chân vậy.
- **PSV không có ngõ ra cho video và bạn không thể truyền hình ảnh lên TV. Vì thế, những nhân vật trong các tựa game PSP yêu thích của bạn vẫn chưa thể xuất hiện trên màn hình lớn.**
- "Vita" có nghĩa là cuộc sống trong tiếng Ý và rất có thể thiết bị chơi game mới này cũng sẽ làm cuộc sống của bạn thú vị hơn!
- **Các biểu tượng trên màn hình có thiết kế khá giống trên iOS. Nhưng nếu có thật như vậy thì cũng chẳng sao, ai biết được người nào nghĩ ra nó trước?**
- Camera mặt trước và sau có thể biến nơi bạn đứng hay như chính căn phòng trong ngôi nhà bạn thành môi trường trong game nhờ vào công nghệ hiện thực hóa hình ảnh.

Giải Phẫu

PlayStation Vita

PS Vita (PSV) xứng đáng là một máy chơi game cầm tay đáng mong ước nhất hiện nay. Từ màn hình tuyệt đẹp, cấu hình mạnh mẽ, nút ấn truyền thống nhưng được cải tiến đi cùng màn hình cảm ứng và tương tác với máy hoàn hảo. Sony đã mang tất cả những gì có thể để tổng hợp vào một phương tiện hoàn chỉnh. Về giải trí đa phương tiện, PSV đã trình diễn video tuyệt đẹp trên màn 5inch, âm thanh chất lượng cao. Đi kèm đó là những tựa game chất lượng cao, có khả năng tương tác tốt như Uncharted Golden Abyss ngay ngày máy ra mắt, tương lai của PSV đầy triển vọng.

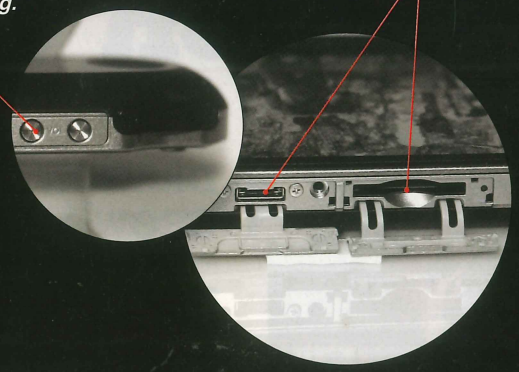
Hệ thống phím bấm của Vita có thiết kế tương tự các bản PSP trước đây. Bên trái là cụm 4 phím điều hướng (d-pad) và cần anlog. Các phím điều hướng đã được thu nhỏ hơn so với PSP thế hệ trước. Cần analog nổi được bọc cao su, cho cảm giác bám tốt.

Máy có thiết kế giống với PSP thế hệ trước (trừ PS Go) 4 góc của máy được bo tròn theo hình oval. Nút Lelt làm bằng nhựa trong.

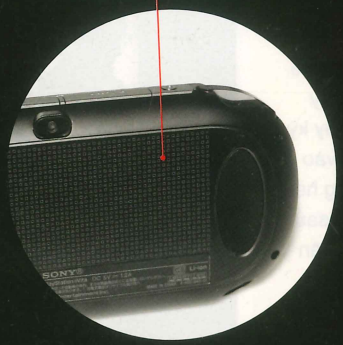
Màn hình OLED rộng 5 inch hỗ trợ cảm ứng đa điểm và độ phân giải lớn 960 x 544 pixel (gấp đôi các đời PSP trước đây), màu sắc 24-bit với độ phân giải 960 × 540 qHD và có mật độ điểm ảnh 220 ppi. Vita cho chất lượng hình ảnh rất tốt ở góc nhìn rộng, video và game hiển thị sắc nét, sáng rõ.

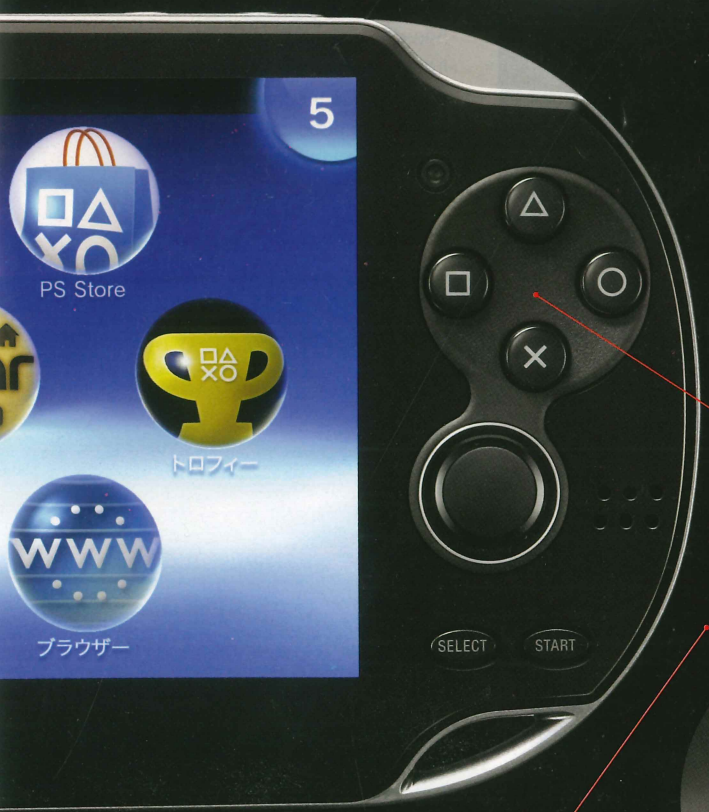
Nút tăng giảm âm lượng cũng được dịch chuyển lên phần trên máy. Không có nút kết nối Wireless và nút điều chỉnh độ sáng.

Phía trên máy là khe gắn thẻ game và cổng phụ kiện



Mặt cảm ứng phía sau có kích thước bằng màn hình chính. Và 2 miếng cao su nằm ở 2 bên giúp người dùng cầm chắc tay hơn. Mặt sau Vita cũng được gắn một camera phụ bên cạnh camera chính ở mặt trước.





Ở bên phải, chúng ta có cần analog thứ 2 bên cạnh các phím chức năng.Các phím Select, Start không có nhiều thay đổi. Ngoài ra, Vita được trang bị nút PlayStation, cho phép truy cập nhanh màn hình Home. Bạn có thể dùng tổ hợp phím PlayStation + Start để chụp màn hình.

Kích thước (dài, rộng, cao)182 x 84 x 19 mm nặng 279 game. PS Vita có kích thước lớn nhất so với hầu hết các máy chơi game cầm tay khác trên thị trường. Khó có thể bỏ chiếc PS Vita vào túi quần, nhưng bạn có thể thoải mái cầm PS Vita gọn trong tay.

THÔNG TIN THÚ VỊ VỀ PSV

- Chat - Vita PlayStation hỗ trợ chat với bạn bè của bạn trong khi bạn đang xem một video hoặc chơi một trò chơi nhiều người chơi.
- Không giống như PSP, PSV không hỗ trợ đầu ra video hoặc có chứa một pin rời.
- Vita được trang bị bộ vi xử lí ARM Cortex A9 4 lõi, chip đồ họa SGX52MP4+ bộ nhớ 128MB, RAM 512M.
- Thời lượng pin khoảng 3-5 giờ chơi game, 5 giờ video và lên đến 9 giờ để nghe nhạc với điều kiện màn hình tắt.
- Vita PS có một khe cắm thẻ lưu trữ hỗ trợ từ 4 GB đến 32 GB(Lưu ý: đây là định dạng thẻ độc quyền tương tự như thẻ game Nintendo 3DS)
- Hệ thống cảm biến chuyển động gồm 3 gia tốc kế và 3 con quay hồi chuyển.
- Giao tiếp không dây: chuẩn 3G, IEEE 802.11b/g/n Wi-Fi, Bluetooth 2.1+EDR
- Vita PlayStation có 2 camera ở 2 mặt trước, sau hỗ trợ các tính năng như nhận diện khuôn mặt.
- Thiết bị cũng hỗ trợ tương thích ngược với PlayStation mini, các trò chơi PlayStation Suite, PSOne Classics, video hay truyện tranh từ PlayStation Store.

GAME CHO PlayStation Vita

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

Hầu hết các fan hâm mộ từng xem và hứng thú với việc ra mắt chiếc máy PSV của Sony đều khó có thể bỏ qua phiên bản mới của tựa game Uncharted dành riêng cho hệ máy này. Người chơi sẽ có cảm giác ly kỳ, hồi hộp xen lẫn phấn khích khi vào vai nhân vật Nathan Drake trong hành trình khám phá bí mật 400 năm sau khi thực dân Tây Ban Nha đặt chân lên thuộc địa châu Mỹ.

DRAGON CROWN

Một tựa game nhập vai của nhà phát triển Vanillaware hứa hẹn đem lại cho game thủ những hình ảnh tuyệt đẹp với độ phân giải cao cùng lối chơi hấp dẫn. Đây thật sự là một lựa chọn tốt cho những fan hâm mộ của thể loại RPG, đặc biệt khi nó được chơi trên hệ máy chơi game cầm tay.

LITTLEBIG PLANET

Một tựa game không còn lạ gì với game thủ PS3. Tuy nhiên, bằng cách kết hợp các yếu tố từng giúp game thành công trên hệ console và những công nghệ mới được tích hợp trên PSV như cảm ứng mặt sau, các nhà phát triển đã tạo ra một tựa game mới và hoàn toàn độc đáo với những nhân vật dễ thương mà game thủ yêu thích.

SUPER STARDUSTDELTA

Trò chơi chiến tranh không gian được giới thiệu với hình ảnh độ nét cao và âm thanh sống động sẽ thật sự ấn tượng khi xuất hiện trên hệ máy PSV. Người chơi sẽ phải bỏ hàng giờ bên chiếc máy chơi game nếu không muốn bỏ lỡ những pha phá hủy hoành tráng.

DUNGEON DEFENDERS

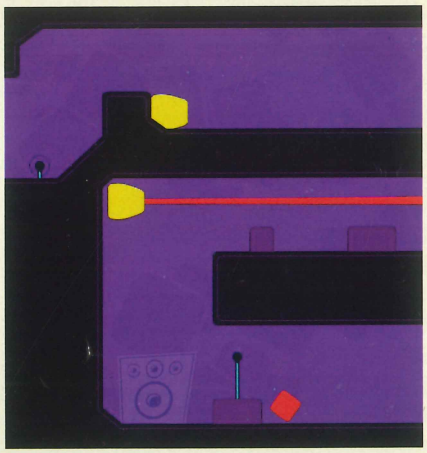
Phiên bản trên iOS và Android của tựa game này thật sự rất tốt, chỉ trừ một khó chịu nhỏ là hệ thống điều khiển bằng màn hình cảm ứng khá phức tạp. Trong khi đó, PSV tỏ ra là một lựa chọn tuyệt vời cho tựa game thủ thành này khi cung cấp đa dạng các khả năng điều khiển. Bên cạnh đó, Dungeon Defenders cũng là một game di động có chế độ chơi nhiều người rất thú vị.

LUMINES: ELECTRIC SYMPHONY

Lumines là loạt game thể loại xếp hình dễ chơi và phổ biến trên hệ máy PSP. Thật thú vị khi tựa game này tiếp tục được phát triển và xuất hiện trên hệ máy PSV. Đây sẽ là một trong các trò chơi đáng mong đợi của khá nhiều game thủ.

SOUND SHAPES

Người chơi Sound Shapes sẽ đồng thời sáng tác âm nhạc và chơi game cùng lúc trong một tựa game hết sức sáng tạo. Với lối chơi của một game phiêu lưu cuộn cảnh, những hành động do người chơi thực hiện được chuyển thành những giai điệu vui nhộn, họ cũng có thể chia sẽ những giai điệu đó với bạn bè.



BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT II PLUS

Hiện nay có khá ít tựa game mà game thủ không thể tìm thấy trên chiếc iPhone hay những điện thoại thông minh, Blazblue là một tựa game như thế. Với hình ảnh mượt mà, hệ thống chiêu thức vui nhộn và cách phối hợp combo đòi hỏi nhanh tay, đây là một tựa game đối kháng cần có trên PSV.

KILLZONE

Thật là hứng thú khi chờ đợi xem tựa game hành động nổi tiếng Killzone xuất hiện thế nào trên hệ máy PSV mới. Đặc biệt với việc hỗ trợ 2 cần điều khiển analog sẽ giúp đem lại những trải nghiệm quen thuộc hơn cho các fan hâm mộ của tựa game này.

MỘT SỐ TỰA GAME PSV KHÁC

Ngoài những tựa game đáng chú ý kể trên, cho đến hiện tại đã có rất nhiều tựa game mới và cả tựa game làm lại được các nhà phát triển công bố sẽ phát hành cho hệ máy PS Vita. Dưới đây là danh sách một số tựa game có lịch phát hành chính thức vào ngày ra mắt của PS Vita trên toàn cầu 22/02/2012.

Tên game	Thể loại	Nhà phát triển
Escape Plan (chỉ có trên PSN)	Giải đố	Fun Bits
Hot Shots Golf World Invitational	Thể thao	Clap Hanz
Hustle Kings (chỉ có trên PSN)	Thể thao	VooFoo Studios
Little Deviants	Mô phỏng	Bigbig Studios
ModNation Racers: Road Trip	Đua xe	SCE Studio
WipEout 2048	Đua xe	SCE Studio
Army Corps of Hell	Hành động	Enterphere
Asphalt: Injection	Đua xe	Gameloft
Ben 10: Galactic Racing	Đua xe	Monkey Bar Games
Dungeon Hunter: Alliance	Nhập vai	Ubisoft
Dynasty Warriors Next	Hành động	Tecmo Koei
F1 2011	Đua xe	Codemasters
FIFA Soccer	Thể thao	EA Sports
Gravity Rush	Hành động	SCE Studio
Michael Jackson: The Experience	Âm nhạc	Ubisoft
Ninja Gaiden Sigma Plus	Hành động	Team Ninja
Plants vs. Zombies (chỉ có trên PSN)	Thủ thành	PopCap Games
Rayman Origins	Phiêu lưu	Ubisoft
Shinobido 2: Revenge of Zen	Hành động	Acquire
Tales from Space: Mutant Blobs Attack (chỉ có trên PSN)	Phiêu lưu	Drinkbox Studios
Touch my Katamari	Hành động	Namco Bandai
Ultimate Marvel Vs. Capcom 3	Đối kháng	Capcom
Virtua Tennis 4	Thể thao	Sega

Trải nghiệm PlayStation Vita

THẾ GIỚI GAME ĐÃ CÓ CUỘC TRAO ĐỔI VỚI CÁC KỸ THUẬT VIÊN CỦA CỬA HÀNG HALO SHOP (TP.HCM) VỀ SỰ KHÁC BIỆT GIỮA PS VITA VÀ CÁC ĐỜI MÁY TRƯỚC.

PS Vita (PSV) không có hỗ trợ thẻ UMD như PSP, vì vậy để chơi game PSP chỉ có một cách là tải game từ PSN. Nếu trước kia bạn từng mua một tựa game PSP trên PSN rồi và bây giờ bạn muốn tải game đó về máy PSV thì bạn phải mua game đó lại từ đầu. Tuy nhiên, chất lượng của những game PSP trên máy PSV được cải thiện đáng kể.

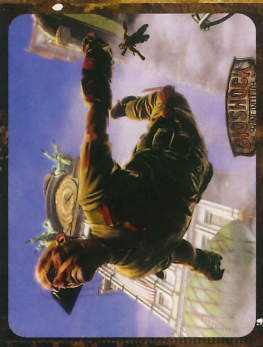
Khi kết nối với máy tính PSV phải sử dụng chương trình Content Manager Assistant. Chương trình này giúp người dùng quản lý chiếc PSV tốt hơn, thuận tiện để cập nhật các phiên bản mới của máy. Nhưng máy tính của bạn phải nối mạng mới chạy được chương trình này. Đây là tin buồn cho những ai quen chơi game "bẻ khóa". Dù bạn kết nối PSV với máy tính cá nhân thì Sony vẫn có thể kiểm soát chiếc máy chơi game của bạn. Còn PSP/PSP Go kết nối máy tính đơn giản hơn, giống như kết nối USB mà không cần sử dụng phần mềm.

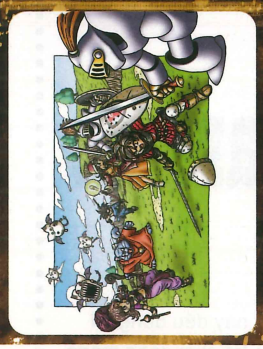
Ngoài 2 cần Joystick được thiết kế cao và linh hoạt hơn thì các phím điều hướng (D-Pad) và các phím chức năng (vuông, tam giác, tròn, chéo) của PSV tương đương với PSP Go và đều nhỏ hơn phím của PSP. Nhưng chỉ PSP Go có thể kết nối với controller của PS3 để điều khiển game.

Pin của PSV có thời lượng chơi game ít hơn so với PSP và PS Go. PSV chỉ chơi game được 5 tiếng trong khi PSP/ PSP Go có thể chơi game liên tục 7 tiếng. Vì vậy, để cuộc vui không bị gián đoạn, bạn nhớ luôn mang theo bộ sạc.

Cấu hình mạnh mẽ của PSV không hy sinh khả năng tản nhiệt. Chúng tôi thử nghiệm game Uncharted: Golder Abbyss — Một tựa game có chất lượng đồ họa rất cao - 2 tiếng liên tục nhưng rất khó cảm nhận được nhiệt lượng tỏa ra từ máy. Khi chơi game trên PSP/PSP Go vẫn cảm nhận nhiệt lượng tỏa ra, dù là rất ít.

Nút Play Station (nằm bên góc trái) của PSV có chức năng tương tự như nút Home của PSP hay PS3. Nhưng khi chơi game trên PSP\PSP Go nếu bạn nhấn nút Home thì sẽ thoát trò chơi hoàn toàn, trở về giao diện chính. Còn với PSV khi nhấn nút Play Station thì game và các ứng dụng khác chỉ thoát ra tạm thời trở về giao diện chính. Khi bạn kích hoạt lại game hay ứng dụng tiếp tục chạy lại bất cứ lúc nào.





NHỮNG TỰA GAME "KHỦNG" CỦA 2012

NĂM 2011 VỪA KẾT THÚC VÀ CÓ LẼ CÒN KHÁ NHIỀU TỰA GAME MỚI PHÁT HÀNH TRONG NĂM QUA MÀ GAME THỦ CHƯA CÓ DỊP CHƠI. THẾ NHƯNG KHÔNG CÓ GÌ NGĂN CẢN CHÚNG TA CÙNG ĐIỂM QUA NHỮNG TỰA GAME "ĐỈNH" ĐẦY HỨA HẸN TRONG NĂM 2012, NĂM "TẬN THẾ" THEO LỊCH CỦA NGƯỜI MAYA.

Final Fantasy XIII-2

Trò chơi sẽ tiêu tốn khá nhiều thời gian của game thủ

Từ những gì được công bố cho đến nay, Final Fantasy XIII-2 tỏ ra đã khắc phục được những khuyết điểm gây thất vọng của các phiên bản gần đây, đồng thời vẫn giữ được những nét riêng vốn có của loạt game này. Chẳng hạn tính năng Chrono Trigger, cho phép du hành thời gian sẽ tăng khả năng chơi lại cho game, một ý tưởng không thường thấy ở các game thể loại nhập vai ở Nhật Bản. Loạt game Final Fantasy có một quá trình phát triển khá lâu dài bao gồm rất nhiều thay đổi và cải tiến. Trong khi nhiều fan lâu năm tỏ ra không hài lòng lắm với các thử nghiệm này thì tại sao chúng ta lại không dành cho các nhà phát triển của Square Enix cơ hội thể hiện trong phiên bản Final Fantasy XIII-2 mới.

Aliens: Colonial Marines

Trò chơi đáng được game thủ mong đợi

Nếu mọi lời giới thiệu về tựa game này đều đúng thì Aliens: Colonial Marines thật sự là trò chơi đáng mong đợi nhất trong loạt game về đề tài quái vật ngoài hành tinh. Được xây dựng trên cốt truyện từ bộ phim nổi tiếng của đạo diễn James Cameron, trò chơi là cuộc hành trình tiếp theo của một đội đặc nhiệm được gửi đi với sứ mạng tìm hiểu điều gì đã xảy ra với Ripley và đồng đội trên hành tinh đổ nát LV-426. Hỗ trợ tất cả các loại vũ khí cũng như những địa điểm quen thuộc đã từng xuất hiện trong phim, Aliens: Colonial Marines sẽ cung cấp cho người chơi những trải nghiệm sống động và hồi hộp như họ đã từng có khi xem bộ phim hành động về Aliens lần đầu tiên.

PROTOTYPE 2

Có thể không hiểu nội dung nhưng game thủ vẫn muốn thử qua

Có lẽ một số game thủ chưa từng chơi qua phiên bản đầu tiên của tựa game Prototype, thế nhưng họ vẫn có thể bị cuốn hút và muốn thử qua cơ hội điều khiển một siêu anh hùng của cả hắc bạch lưỡng đạo. Theo những gì được đăng tải trên các video và từ nhà phát triển, phiên bản thứ hai này đem lại cho game thủ những bối cảnh có thể tương tác thật sự cùng những pha phá hủy hoành tráng. Bên cạnh đó, hệ thống nhân vật và kho vũ khí được cải tiến với nhiều tính năng lần đầu tiên được đưa vào game sẽ càng làm tăng thêm lựa chọn và cảm giác mới lạ cho game thủ.

Dragon Quest X

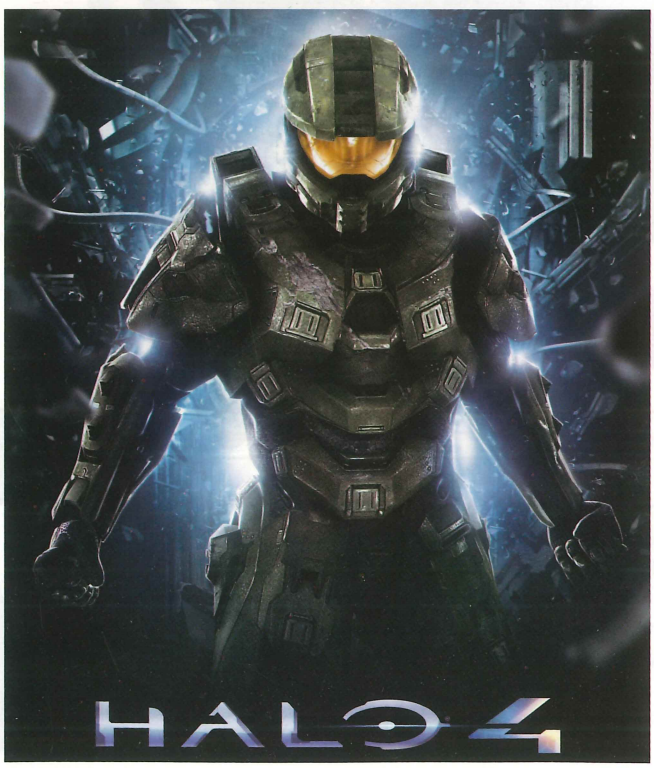
Trò chơi có thể thuyết phục game thủ tin vào khả năng của Wii U

Chắc chắn hệ máy console mới của Nintendo sẽ tiếp tục được hỗ trợ các tựa game yêu thích quen thuộc của họ như: Mario, Zelda và Smash Bros. Tuy nhiên, liệu có gì khác hơn ngoài các tựa game này? Đó chính là những gì Dragon Quest X được trông chờ sẽ có thể chứng minh. Trước đó, phiên bản Dragon Quest IX đã khá thành công khi thu hút được nhiều game thủ lần đầu tìm đến tựa game thể loại nhập vai này trên hệ máy DS. Với sự ra đời của Wii U, hy vọng Dragon Quest X sẽ là tựa game do bên thứ ba phát triển góp phần đem lại thành công cho hệ máy này. Đặc biệt, nó có thể khiến game thủ xem Wii U như một hệ máy tuyệt vời để chơi game trực tuyến.

FARCRY3

Trò chơi đầy hứa hẹn cho game thủ thích sáng tạo

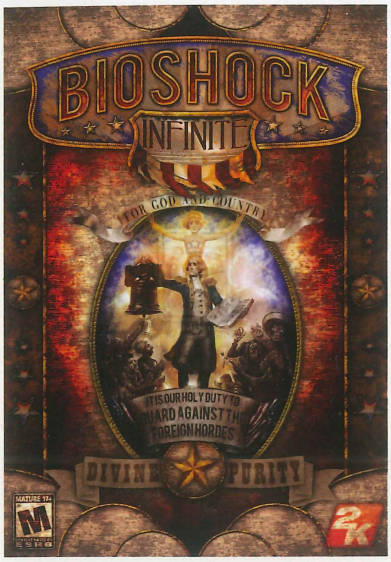
Far Cry là một trong các tựa game tiêu biểu cho thế mạnh của việc chơi game trên hệ máy PC. Nếu không thích các bản đồ nhiều người chơi do nhà phát triển cài sẵn trong game, game thủ có thể tự mình tạo ra các bản đồ cho riêng mình với công cụ map editor. Công cụ này cũng là một ưu điểm tuyệt vời của tựa game Far Cry 2 cho dù nó có vẻ không dễ dàng sử dụng với "tân binh", nhưng mặt khác lại là một công cụ đắc lực đối với nhiều fan hâm mộ. Game thủ sẽ rất thích thú khi tha hồ sáng tạo từ các bản đồ mẫu và chứng kiến đối thủ sập các bẫy "tử thần" do chính mình tạo ra.



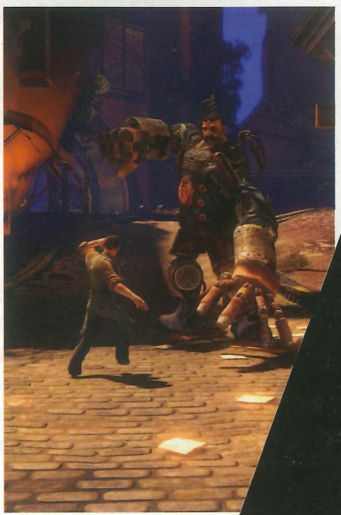
HALO4

Trò chơi khó thể bỏ lỡ của các fan hâm mộ loạt game Halo

Những game thủ là fan hâm mộ của loạt game Halo sẽ thật sự phấn khích khi có thể lại vào vai nhân vật Master Chief. Tuy nhiên nếu muốn gây được sự chú ý, phiên bản thứ tư của tựa game khoa học giả tưởng này sẽ cần phải được "tân trang" với nhiều ý tưởng mới. Không chỉ được làm lại với hình ảnh có độ phân giải cao như Halo 3, nhà phát triển 343 Industries còn đang cố gắng đẩy mạnh tựa game theo một hướng đi mới thú vị. Những cải tiến cho bộ giáp ODST hay phiên bản Halo: Reach tỏ ra là những ý tưởng tốt, nhưng game thủ có thể còn mong muốn nhiều hơn thế từ tựa game này.



BIOSHOCK: INFINITE



Trò chơi tự hào của người Mỹ

Tựa game khoa học giả tưởng với bối cảnh một thế giới mà ở đó hầu như mọi vùng đất cư trú của con người đều đã bị tàn phá. Thế nhưng với sự đấu tranh không ngừng, con người đã duy trì sự sống của họ trên một thành phố nổi được giữ bay lơ lửng trên không nhờ những lò phản ứng khổng lồ. Thiết kế cảnh vật trong game sử dụng 3 màu chủ đạo đỏ, trắng, xanh cùng cái tên được đặt cho thành phố là Columbia cũng phần nào nói lên nguồn gốc những chủ nhân của nó. Bioshock: Infinite không chỉ là một tựa game hành động bắn súng thông thường, mà còn đem lại cho người chơi cảm giác khám phá lịch sử của một đất nước giả tưởng nhưng cũng rất hiện thực.

Tomb Raider

Trò chơi có thể khiến hàng xóm bạn thức giấc lúc nửa đêm

Những hình ảnh ban đầu của Tomb Raider tỏ ra đây là một tựa game thể loại hành động sống sót rất hứa hẹn về tính hiện thực. Game thủ của trò chơi này được khuyến cáo là không nên chơi game vào lúc đêm khuya và mở loa ngoài, vì những tiếng thét và rên rỉ do những cơn đau của nhân vật chính có thể sẽ làm cho hàng xóm của họ thức giấc. Thậm chí, người chơi còn có thể bị hiểu lầm là họ đang hành hạ hay bắt giữ một ai đó. Tuy nhiên, với một game được thiết kế công phu cả về hình ảnh lẫn âm thanh thì không một game thủ nào muốn phải nhấn nút "mute". Tốt hơn hết là game thủ nên sắm cho mình một bộ tai nghe thật tốt.

DIABLO III

Trò chơi có lịch phát hành "trêu ngươi" game thủ nhất

Nếu game thủ nào từng có dịp thử qua bản beta của Diablo III, chắc hẳn họ sẽ cảm thấy rất hào hứng để được chơi phiên bản đầy đủ. Với hình ảnh sống động, điều khiển đơn giản, bên cạnh đó cốt truyện và hệ thống nhiệm vụ cũng được thiết kế rất liền mạch tạo cảm giác luôn phải hành động cho game thủ. Tuy nhiên phiên bản beta cũng là điều gây khó chịu cho các fan hâm mộ khi tạo cho họ cảm giác chỉ được nếm qua món khai vị của cả một bữa đại tiệc. Và nếu game thủ càng nôn nóng có được bản chính thức bao nhiêu thì nhà phát hành Blizzard lại khiến họ thất vọng bấy nhiêu khi liên tục cho dời ngày phát hành hết lần này đến lần khác. Hy vọng trong năm 2012, các fan trung thành của Diablo sẽ không phải tiếp tục bị Blizzard"trêu ngươi".

The Last Guardian

Trò chơi khiến game thủ khó có thể ngưng một khi đã bắt đầu

Là tựa game xuất hiện lần đầu tại E3 2009, The Last Guardian có cốt truyện xoay quanh hành trình phiêu lưu của một cậu bé và một con thú có cánh to lớn có tên Trico được thiết kế kết hợp từ các chi tiết của nhiều loài thú khác nhau. Được mệnh danh là người kế vị của tượng đài Shadow of the Colossus từ nhà phát triển Team Ico, The Last Guardian cũng có một engine đồ họa vô cùng mạnh mẽ cùng một cốt truyện lôi cuốn mà một khi đã bắt đầu, game thủ khó có thể dừng lại. Tuy nhiên, có một điều có thể sẽ ngăn game thủ thưởng thức trò chơi này, đó chính là tựa game sẽ được phát hành độc quyền cho PS3.

DARKSIDERS 2

Trò chơi hứa hẹn nhiều bất ngờ

Phiên bản đầu tiên của Darksiders tuy rất thành công nhưng cũng đã chịu nhiều chỉ trích vì cho rằng game đã lấy ý tưởng thiết kế từ The Legend of Zelda và God of War. Darksiders 2 sẽ có tất cả những gì được đánh giá cao trong phiên bản đầu, nhưng đồng thời các nhà phát triển cũng đã bắt đầu khẳng định được phong cách riêng của họ khi cho biết sẽ đưa vào các trận giao chiến mang đậm chất game nhập vai, ngoài ra thế giới trong game cũng được mở rộng hơn rất nhiều. Có thể Darksiders 2 sẽ không thu hút lắm trong một thị trường phong phú các tựa game hành động. Tuy nhiên, với những ai đã từng chơi qua Darksiders thì đây lại là một lựa chọn khó có thể bỏ qua. Hãy chờ đón xem nhà phát triển sẽ đem lại những bất ngờ gì cho game thủ.

Borderlands 2

Trò chơi với các gói nội dung tải về thú vị

Có thể nói phiên bản Borderlands đầu đã gây được ấn tượng rất tốt đối với game thủ thể loại game hành động kết hợp bắn súng. Borderlands 2 ra mắt với trailer và những hình ảnh hấp dẫn hứa hẹn sẽ là phiên bản tiếp theo đầy phấn khích. Nhà phát triển cho biết những cải tiến về khả năng tương tác của nhân vật, AI máy và hệ thống nhiệm vụ sẽ đem lại trải nghiệm mới lạ cho game thủ. Đặc biệt không thể không nhắc đến chính là kho vũ khí được sử dụng trong game, đây cũng là nội dung chính của các gói tải về của nhà phát hành. Nếu muốn tận hưởng tất cả cảm giác khi chiến đấu, game thủ sẽ khó có thể cưỡng lại việc mua cho mình các loại súng mới.

CÁC DỰ ÁN MONG SẼ CÔNG BỐ TRONG 2012

Chúng ta thậm chí chưa biết tựa game nào sẽ là game "khủng" nhất năm 2012. Tuy nhiên, game thủ biết họ mong muốn thấy tựa game nào được công bố trong năm mới. Hãy cùng điểm qua vài tựa game mà với nhiều lý do khác nhau được game thủ mong chờ nhất

GRAND THEFT AUTO V

Loạt game ăn khách của Rockstar chắc chắn sẽ được tiếp tục thực hiện, cho dù phiên bản tiếp theo sẽ được thực hiện dưới hình thức nào, thành phố nào sẽ được chọn làm bối cảnh và nhân vật chính của game sẽ là ai, tất cả đều còn nằm trong bí mật. Sẽ không có gì ngăn tựa game GTA mới được công bố và thật thú vị khi đón xem những bất ngờ mà game mang lại.

PHIÊN BẢN KẾ TIẾP CỦA SÊ-RI HALF-LIFE

Mặc dù nhà phát triển Valve đã phủ nhận mọi tin đồn về phiên bản tiếp theo của tựa game này, thế nhưng không thể nào loạt game Half-Life lại kết thúc. Câu hỏi đặt ra là liệu chúng ta có thể thấy việc công bố của phiên bản tiếp theo trong năm nay hay Valve vẫn muốn game thủ phải chờ đợi.

DỰ ÁN BÍ MẬT CỦA PATRICE DESILET

Nhà thiết kế sáng tạo đứng đằng sau loạt game Assassin's Creed đã rời khỏi Ubisoft một thời gian để gia nhập studio mới tại Montreal của THQ. Một điều khoản không cạnh tranh đã khiến anh phải im hơi lặng tiếng trong một thời gian. Tuy nhiên, khi điều khoản hợp đồng hết hiệu lực trong năm 2012, liệu chúng ta có thể thấy dự án bất ngờ nào mà Patrice Desilet đem lại cho THQ.

BẠN CÓ COSPLAY?

NGÀY 25/12/2011 VỪA QUA TẠI CÔNG VIÊN LÊ THỊ RIÊNG, GIỚI TRẺ SÀI THÀNH ĐÃ TRẢI NGHIỆM MỘT MÙA GIÁNG SINH TRỌN VẸN TRONG LỄ HỘI COSPLAY WINTER CONVENTION. NHỜ ĐÓ MÀ MÙA GIÁNG SINH VỪA QUA TẠI SÀI THÀNH CÓ Ý NGHĨA HƠN.

Lễ hội cosplay không chỉ là một dịp cuối năm mà giới cosplay mong chờ nhất vì anh tài khắp nơi hội tụ về đây, cùng nhau chung vui, cùng nhau chia sẻ, bình luận về những hoạt động cosplay của một năm qua, những bộ manga hoặc những game vừa trình làng năm rồi mà còn là dịp để giới cosplay thỏa sức sáng tạo qua những bộ cosplay rực rỡ đầy màu sắc và những tiểu phẩm hài kịch được dàn dựng công phu để thỏa mãn niềm đam mê được hóa thân vào nhân vật truyện tranh mà mình yêu thích.

VĂN HÓA GIỚI TRẺ

Cosplay xuất phát từ cụm từ tiếng Anh "costume play", là một hoạt động biểu diễn nghệ thuật mà người tham gia hóa thân thành nhân vật trong manga, anime, game, phim, hay bất cứ những gì được yêu thích. Và người hóa thân trong các bộ trang phục đó được gọi là "coser" hay "cosplayer".

Cosplay không chỉ đơn giản là hóa trang thành nhân vật về ngoại hình mà còn phải chú trọng đến việc thể hiện tính cách, hành động, nội tâm, ... của nhân vật mà bạn cosplay. Trong các cuộc thi cosplay, ngoài trang phục thì khả năng diễn xuất và thể hiện đúng với tâm trạng, tính cách nhân vật là một trong những phần rất quan trọng để đánh giá sự thành công của các cosplayer.

Cosplayer chính là những "đạo diễn" kiêm " diễn viên" tài ba, họ biến những nhân vật truyện tranh 2D thành những hình ảnh đời thật sống động. Để làm được như vậy thật không đơn giản vì để diễn đạt được cái thần thái của nhân vật cũng đòi hỏi ở người cosplay sự tinh tế và am hiểu sâu sắc về nhân vật họ yêu thích hay đặt chính bản thân họ vào tình huống của nhân vật, bên cạnh đó phục trang, đạo cụ cosplay cũng được thiết kế rất cầu kì và chi tiết.

Từ những năm 90, sự xuất hiện của cosplay đi kèm với sự phát triển của manga, anime, game đã tạo nên một cơn sốt lớn. Vào thời điểm này, các bộ trang phục cosplay không chỉ còn là những bộ trang phục tự thiết kế mà đã có sự xuất hiện của các công ty chuyên thiết kế và kinh doanh các trang phục cosplay.

Những bộ trang phục cosplay giờ đây không chỉ xuất hiện trong các lễ hội mà còn xuất hiện tại các cửa hàng ăn uống, các trung tâm vui chơi giải trí. Liên tục từ đó cho tới những năm 2000, với sự bùng nổ của công nghệ thông tin thì các trang web đăng tải các hình ảnh của các cosplayer xuất hiện ngày càng nhiều, đi kèm là lực lượng fan hâm mộ của họ ngày càng trở nên đông đảo.

Nắm bắt được xu thế này, các nhà sản xuất game và anime đã mời các

cosplayer có tiếng làm người quảng bá cho các sản phẩm của mình. Và nhờ vậy cũng có khi một cosplayer vô danh sẽ nổi như cồn.

Năm 2003, Hãng truyền hình Aichi đã đứng ra đăng cai tổ chức "Đại hội cosplay thế giới" (World Cosplay Summit) ở thành phố Nagoya với sự góp mặt của rất nhiều cosplayer danh tiếng trên toàn thế giới. Đến năm 2005, WCS được tổ chức tại Trung tâm triển lãm toàn cầu Ai và được truyền hình trực tiếp trên Internet. Năm 2006, WCS đã đánh dấu quy mô ngày càng mở rộng, với sự hỗ trợ của Bộ Ngoại giao và Bộ Giao thông Nhật Bản. Và đại hội năm 2010 đã được tổ chức tại thành phố Thượng Hải.

Các hình thức cosplay đang phổ biến hiện nay như sau: cosplay cá nhân, cosplay nhóm. Cosplay với mục đích chụp ảnh hoặc trình diễn. Nếu Châu Á thiên về cosplay ảnh mang tính nghệ thuật do lợi thế về gương mặt khả ái và thân hình thon gọn, nhỏ nhắn thì Châu Âu lại mạnh về cosplay diễn xuất, làm phụ kiện, vũ khí, đạo cụ sân khấu.

Trên thế giới, nhắc đến cosplay thì không thể không kể đến các lễ hội lớn trên thế giới như: Anime Festival Asia, China Joy, Hội chợ Anime quốc tế Tokyo (TAF), Anime Export, World Cosplay Summit, Comiket (Comic Market), …

COSPLAY: NGHỆ THUẬT TINH TẾ

Tại Việt Nam, cosplay manh nha xuất hiện từ cuối năm 2005 đầu năm 2006 và không ngừng phát triển cho đến nay với số lượng cosplayer đã lên đến khoảng 500 người trên toàn quốc, chủ yếu tập trung tại hai thành phố lớn là Hà Nội và TP. HCM. Qua mỗi năm, cosplayer tại Việt Nam đang dần trưởng thành và chuyên nghiệp hơn. Trong điều kiện khó khăn như hạn chế về thông tin, tài chính, thiếu sân chơi, kỳ thị của xã hội, lý do gì khiến những bạn trẻ vẫn không ngừng đam mê và nỗ lực duy trì nghệ thuật cosplay này?

Bạn Huỳnh Ái (danh xưng Lish, nhóm F.F.B.S) chia sẻ: "Cosplay là một nghệ thuật đầy tinh tế, cosplay giúp mình thỏa mãn đam mê được thể hiện nhân vật, hình tượng mình yêu thích, muốn thử đặt mình vào những tính cách khác nhau của các nhân vật anh hùng kinh điển trong thế giới manga, anime, thông qua cosplay, mình có thể kết bạn với nhiều người cùng sở thích nữa"

Bạn Xuân Hương (Kaoru nhóm F.F.B.S): "Cosplay khuyến khích tụi mình tự tìm hiểu, khám phá nhiều lĩnh vực khác nhau trong giới nghệ thuật như: thiết kế trang phục, trang điểm, diễn xuất, nhảy, ca múa, nhạc kịch, …"

Đam mê chính là lý do lớn nhất khiến các bạn trẻ Sài Thành không ngừng theo đuổi thú vui tao nhã này. Tuy còn khó khăn về nhiều mặt nhưng các bạn vẫn cố gắng không ngừng hoàn thiện về khâu chuẩn bị trang phục, đạo cụ, diễn xuất, … hi vọng chờ đợi một sân chơi chuyên nghiệp hơn tại Việt Nam.

Cosplay manga/anime phát triển rất mạnh từ lâu tại Việt Nam. Tuy nhiên, cosplay game hầu như rất ít và chỉ là đầu tư sơ sài từ các công ty game online chọn các người mẫu "chân dài" đóng cosplay mang hình thức quảng cáo là chính chứ chưa có từ phía bạn trẻ thực sự yêu thích và không thể hiện được cảm xúc chân thật của nhân vật trong game. "Trở ngại lớn nhất cho cosplay game là khâu thiết kế trang phục và đạo cụ theo game rất khó, đòi hỏi đầu tư về tiền bạc, thời gian và công sức rất nhiều. Hiện nay, cosplay game nhiều nhất vẫn là Trung Quốc", Hồng Phương (Mellysa nhóm F.F.B.S) cho biết.

Có thể điểm qua các sự kiện hot trong làng cosplay game như hồi tháng 7/2011, Elly Trần đã xuất hiện khá hoành tráng trước giới truyền thông Thái Lan trong bộ

trang phục thiết kế đoạt giải nhất trong cuộc thi Cosplay châu Á - Thái Bình Dương, vừa được tổ chức tại Singapore. Cô trở thành gương mặt đại diện cho một game vừa chính thức ra mắt tại thị trường châu Á. Nhà sản xuất game cũng là công ty làm kĩ thuật 3D cho phim Transformers. Tháng 12/2011 cộng đồng game thủ Thập Niên Nhất Kiếm tại Việt Nam và tại Trung Quốc đang phát sốt trước bộ ảnh cosplay đậm chất kiếm hiệp do một nữ game thủ Việt kết hợp với phù thủy tạo mẫu cosplay dựng concept, thiết kế trang phục và stylist.

Ở mức độ cá nhân, cosplay là một nghệ thuật lành mạnh ngoài việc phát triển tư duy, sáng tạo, sự tự tin cho các bạn trẻ còn có thể mở rộng giao lưu trong và ngoài nước. Ở góc nhìn vĩ mô, cosplay là loại hình nghệ thuật độc đáo đẩy mạnh du lịch, giao lưu trao đổi văn hóa giữa các quốc gia. Bằng chứng là hai bạn vô địch World Cosplay Summit: YuRiE (tên phối hợp giữa Yuri và RiE) đã tham gia vào Lễ hội Active Expo 2010 tại Hà Nội với tư cách là thành viên ban giám khảo trong đêm "Cos'night", đồng thời cũng trình diễn màn cosplay đẳng cấp đã đem lại chức vô địch cho 2 bạn.

SÂN CHƠI HAY THỊ TRƯỜNG CÒN BỎ NGỎ?

Mặc dù lợi ích từ cosplay đem lại cho giới trẻ là rất tích cực và phong phú. Tuy nhiên, đến hiện nay các festival cosplay chỉ là hình thức tự phát, mang tính cá nhân tự thực hiện, một vài tên tuổi festival thường được tổ chức trong năm như: Active Expo, Teen of Festival (công ty Vàng Anh), Manga Festival, …

Cơ bản, các chương trình cosplay hầu như đều có các tiết mục tương tự nhau bao gồm: nhảy yosakoi, hát nhạc phim/nhạc game, dance cover, trình diễn trang phục cosplay tự do, đấu giá vật phẩm và điểm nhấn luôn gây phấn khích và mong đợi nhất: trình diễn cosplay theo nhóm.

Qua trao đổi với Lý Bảo Minh, người đã từng có nhiều kinh nghiệm "thương đau" tổ chức các festival như DuO, Manga Festival 1,2; gần đây nhất là Winter Convention, anh chia sẻ: "Minh cũng bắt đầu thực hiện các lễ hội này từ đam mê. Mình rất thích cosplay nhưng bản thân không có điều kiện tham gia nên muốn tự tạo ra một sân chơi để các bạn trẻ được cosplay và được mãn nhãn là chính chứ không vì mục tiêu lợi nhuận nên dù từ lỗ sang lỗ nặng nhưng mình vẫn không những không cảm thấy hối tiếc. Minh còn thấy mãn nguyện vì đã thực hiện được một đêm hoành tráng rực rỡ như vậy. Số lượng cosplay tăng dần lên, cảm thấy tự hào vì đã đem lại một chương trình cosplay được mọi người yêu thích, để lại dấu ấn tốt đẹp trong lòng khán giả"

Hơn thế nữa, các lễ hội festival cũng là dịp để các bạn cosplayer mua bán, sang nhượng, trao đổi trang phục, giày dép, phụ kiện thậm chí là mỹ phẩm.Thiết nghĩ, đây là một cơ hội mở, một thị trường khá tiềm năng dành cho các nhà cung cấp mỹ phẩm, các dịch vụ làm tóc, trang điểm, thiết kế phụ kiện, trang phục dành cho giới trẻ đam mê cosplay.

Nếu bạn có những người bạn là cosplayer thì chắc bạn sẽ biết thời điểm này cũng khá bận rộn đối với cosplayer vì họ đang rất bận rộn thiết kế những trang phục cosplay mới, những kịch bản mới cho đợt lễ hội cosplay TOF diễn ra ngày 5/2/2012.

Thế Giới Game mong rằng qua bài viết này có thể đem lại cho bạn đọc những cái nhìn chính xác hơn về cosplay, hi vọng trong thời gian tới, sân chơi cosplay tại Việt Nam sẽ chuyên nghiệp và trưởng thành hơn!

HẮC CÔNG TỬ

NHỮNG THIÊN THẦN cosplay

Dịp cuối năm và đầu Xuân Nhâm Thìn dường như là lúc các nàng cosplayer khoe sắc. Hãy cùng Thế Giới Game điểm qua cuộc thi Cosplay Angels hay các bức hình cosplay solo. Phái đẹp quả thực khiến giới mày râu sững sờ khi họ hóa thân vào những nữ anh hùng hay đại mỹ nhân trong các tựa game thân thuộc.

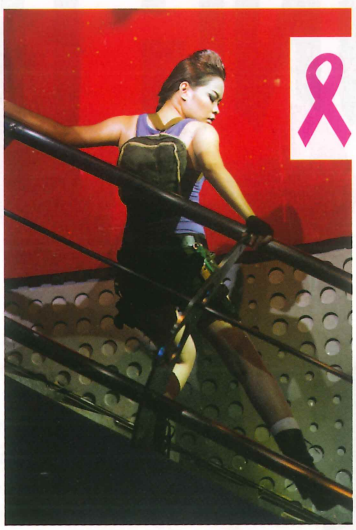
Vòng chung kết cuộc thi Cosplay Angels tại bar Lush (TP.HCM) cuối năm 2011 do ign.vn tổ chức đã khép lại với dư vị ngọt ngào của 10 coser lọt vào vòng chung kết. Lần đầu tiên trên cùng sân khấu, cộng đồng game thủ bắt gặp Lara Croft đi cùng Bayonetta.

NGUYỄN NGỌC HIỀN
TU LA TIỂU QUỈ

Nguyễn Ngọc Hiền giành giải nhất với bộ cosplay Tu La Tiểu Quỉ của game Thiên Long Bát Bộ. Ở vòng loại, cô đã thu hút khá nhiều sự quan tâm với bộ Tử Bác Hồng Trần của cùng game trên. Coser này tự may trang phục và nổi tiếng trong cộng đồng Thiên Long Bát Bộ với danh xưng xxTrieuManxx.

TRƯƠNG THỊ HƯƠNG NGA
PHÙ THỦY LỬA

Tuy bộ trang phục phù thủy lửa (fire elementalist) được mượn từ nhà phát hành Bá Chủ Thế Giới nhưng coser Trương Thị Hương Nga đã thành công với vị trí thứ nhì.



LÝ VŨ KIM DUNG
LARACROFT

Ấn tượng với trang phục và phong cách biểu diễn đầy chất "Tomb Raider" Laracroft, Lý Vũ Kim Dung đã giành hạng Ba đầy thuyết phục.

RAINY TRANG
THẬP NIÊN NHẤT KIẾM

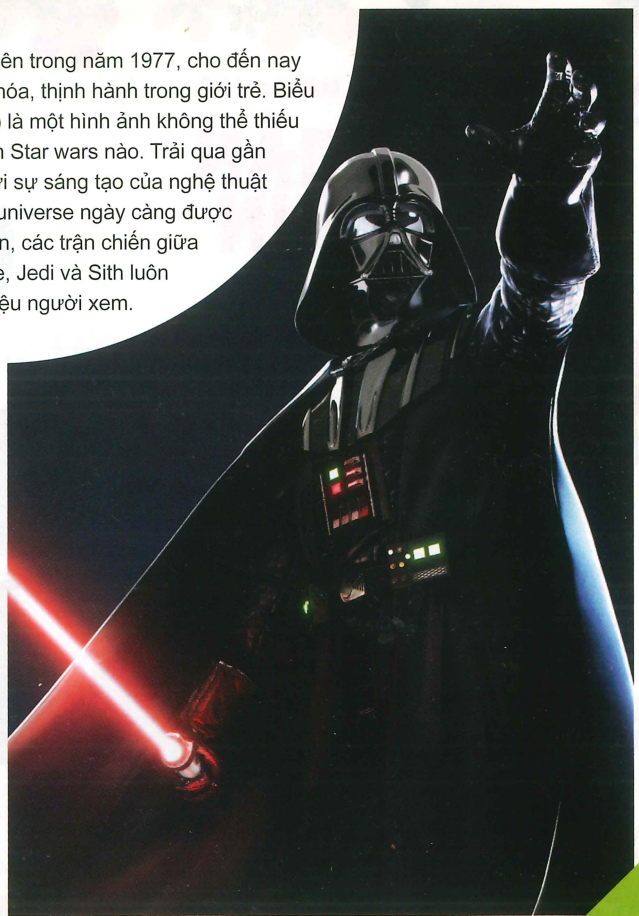
Rainy Trang, nữ ca sĩ tự do, đồng thời là một game thủ, đã thực hiện một bộ cosplay mang chủ đề Thập Niên Nhất Kiếm. Bộ Cosplay này có bối cảnh đẹp, trang phục phù hợp, kết hợp với nhan sắc của mẫu và lối diễn tự nhiên đã tạo nên sự cuốn hút riêng.

Không chỉ thế, Rainy Trang cùng người bạn Hoàng Nghiệp, giải nhất Sao Mai Điểm Hẹn 2008, tiếp tục tự viết lời và hòa âm phối khí cho bài hát "Lãng Tử Biệt Ly", kể về sự chia ly đẫm nước mắt giữa

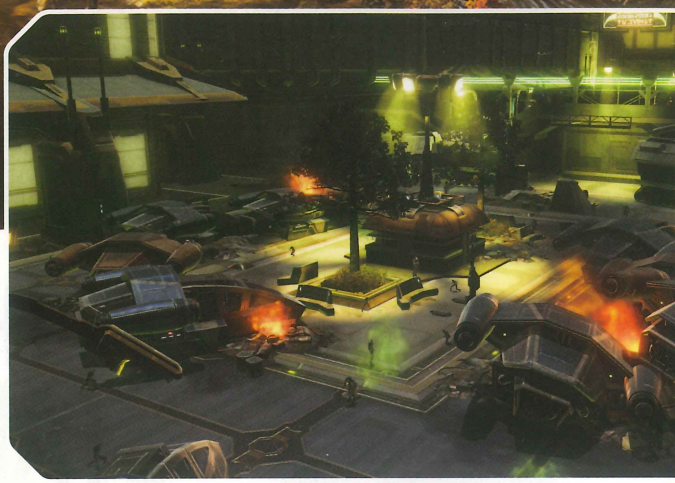
trời đông đầy tuyết rơi của hai nhân vật trong game. Một người lên đường thực hiện sứ mệnh chấn hưng võ lâm, một người đứng giữa chữ "tình" và "hiếu". Các bạn có thể lắng nghe bài hát tại link: *http://www.nhaccuatui.com/nghe?M=E5CrIKwwg3.*

THẾ GIỚI STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Xuất hiện trên phim ảnh lần đầu tiên trong năm 1977, cho đến nay Star Wars vẫn là một trào lưu văn hóa, thịnh hành trong giới trẻ. Biểu tượng kiếm ánh sáng (lightsaber) là một hình ảnh không thể thiếu cho bất kỳ từ game hoặc phim Star wars nào. Trải qua gần nửa thế kỷ phát triển, cùng với sự sáng tạo của nghệ thuật và công nghệ, Star Wars universe ngày càng được thể hiện chân thực hơn, các trận chiến giữa Republic và Empire, Jedi và Sith luôn thu hút hàng triệu người xem.



Tựa game mang đề tài Star Wars mới nhất vừa ra mắt trong tháng 12 năm 2011 của BioWare, Star Wars: The Old Republic, một lần nữa đã cho thấy "đứa con" của Lucas Arts vẫn đang rất "nổi tiếng" và "hâm mộ" trong lĩnh vực trò chơi điện tử.



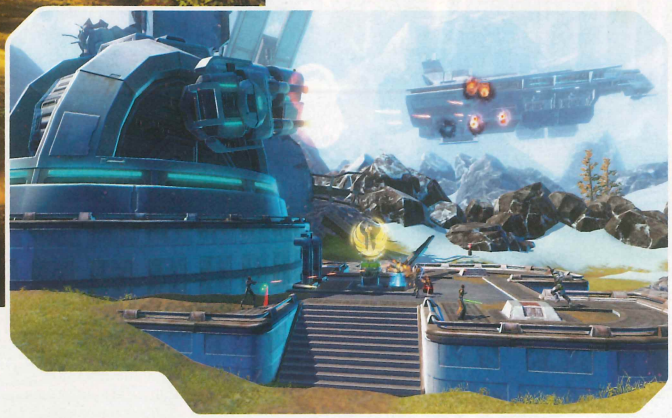
HALO
KẾT TINH CÔNG NGHỆ THỎA MÃN ĐAM MÊ
MỪNG XUÂN NHÂM THÌN 2012

PSVITA
Giải trí di động hoàn hảo

GIẢM GIÁ ĐỒNG LOẠT
Thời gian từ 25/12 tới 06/02

kindle fire
Máy tính bảng
bán chạy nhất hiện nay

Mọi chi tiết liên hệ tại: 82-84 Pasteur, Q1 Tp HCM
42 Trần Hưng Đạo, Q1 Tp HCM
Đt: (083) 9144 111 -- (083) 9144 222
www. haloshop.vn -- www.facebook.com/haloshop.vn



Thế giới ảo trong Star Wars: The Old Republic, mang đậm phong cách nghệ thuật khoa học giả tưởng của Star Wars. Từ thiết kế nhân vật cho đến môi trường, địa hình và các hành tinh. Bạn có thể hóa thân thành các chủng tộc như Twi'lek hay Zabrak v.v…, những chủng tộc mà chúng ta thường gặp trên phim ảnh hay truyện tranh. Không những thế, hành tinh, môi trường trong game cũng đều được bám sát theo nghệ thuật của Star Wars như Jeff Dobson, giám đốc mỹ thuật của trò chơi đã cho biết "Rất nhiều người cho rằng những hạn chế của một người họa sĩ là một bất lợi to lớn, tuy nhiên thông thường giới hạn thường mở ra cho bạn những hướng đi mới. Ví dụ hành tinh Tatoonie (nơi mà 3000 năm sau xuất hiện cậu bé Anakin Skywalker và huyền thoại Darth Vader mà chúng ta hay biết đến). Tatoonie sẽ không còn là Tatoonie nếu như màu sắc không hoàn hảo. Nếu như cát sa mạc hơi tối màu hay bầu trời không đúng màu xanh, thì nó sẽ không còn là Tatoonie trong Star Wars như mọi người đã thấy."

Nhìn chung, mặc dù trong game vẫn có những thiết kế "cường điệu hóa" để phù hợp với thể loại MMORPG, nhưng Star Wars: The Old Republic vẫn giữ được cái hồn và phong cách nghệ thuật khoa học giả tưởng đặc trưng của Lucas Arts.

Mừng xuân 2012

tưng bừng

quà tặng bạn đọc

Cắt phiếu quà tặng gửi về tòa soạn TG Game để có cơ hội bốc thăm trúng thưởng các phần quà có giá trị sau:

1 Bàn phím Slim BT Bluetooth

1 H5 Car Mount

3 bộ headphone Soundmax

2 Loa X-mini MAX V1.1

Bạn đọc cắt phiếu này gửi về tòa soạn Game trước ngày **15/02/2012** ghi rõ:

Họ tên bạn đọc: .....

Địa chỉ: .....

.....

Mobile: .....

Email: .....

7 WONDERS
KỲ QUAN THẾ GIỚI

HẲN AI CŨNG ĐÃ TỪNG NGHE NÓI ĐẾN 7 KỲ QUAN CỔ ĐẠI CỦA NHÂN LOẠI – NHỮNG CÔNG TRÌNH VĨ ĐẠI VÀ HOÀNH TRÁNG VƯỢT MỨC TƯỞNG TƯỢNG CỦA CON NGƯỜI VỚI TRÌNH ĐỘ CÔNG NGHỆ THỜI KỲ ĐÓ. NHƯNG CỜ 7 WONDERS LÀ TRÒ CHƠI CHIẾN LƯỢC MANG PHONG CÁCH XÂY DỰNG VÀ CẠNH TRANH KINH TẾ, QUÂN SỰ LẪN VĂN HÓA.

Trò chơi có tầm vóc và chiều sâu rất lớn so với đồ nghề chơi vô cùng khiêm tốn của nó: gồm chính là những lá bài mà thôi. Bạn sẽ vào vai người lãnh đạo 1 trong 7 thành phố nổi tiếng của thế giới cổ đại. Bên cạnh việc quản lý, xây dựng phát triển kinh tế, văn hóa, chính trị cũng như một nền quân sự hùng mạnh, người chơi còn có thể xây dựng nên 1 kỳ quan vĩ đại của riêng thành phố mình.

Trò chơi dành cho 2-7 người chơi, và một trong những điểm độc đáo của trò chơi này là cho dù số lượng người chơi là bao nhiêu thì thời gian chơi mỗi ván cũng hầu như không thay đổi, chỉ từ 30-40 phút mà thôi. Trò chơi làm được điều đó nhờ vào hệ thống: tất cả lượt đi của mọi người chơi diễn ra cùng lúc chứ không theo từng lượt như phần lớn các loại cờ bàn khác.

BA THỜI ĐẠI

7 Wonders diễn ra trong 3 thời đại. Mỗi thời đại người chơi sẽ được chia cho 7 lá bài. Những lá bài này tượng trưng cho những công trình xây dựng của bạn. Người chơi sẽ chọn một lá công trình mình muốn và giữ lại, những lá còn lại đưa qua cho người bên trái mình và nhận được những lá bài mới từ người chơi bên phải mình. Sau đó lượt đi lại tiếp tục như vậy, giữ lại 1 lá mình muốn và chuyền bài qua cho đến khi không còn bài để chuyền. Hệ thống chuyền bài này giúp cho trò chơi ít phụ thuộc vào may rủi và tăng tính chiến thuật. Có nhiều khi người chơi phải giữ lại 1 lá bài mình không thích bởi lý do là người tiếp theo sẽ rất thích lá bài đó.

Các công trình cũng chia làm nhiều loại khác nhau, phân biệt theo màu sắc và bao gồm những loại sau:

⌦ **MỎ KHAI THÁC QUẶNG:** có các loại tài nguyên thô cơ bản như đá, gạch, gỗ, sắt. Đây là nền móng của bất kỳ nền văn minh nào, nếu không có đủ những tài nguyên cần thiết thì bạn sẽ rất khó phát triển lên, hoặc phải dùng tiền để mua tài nguyên của các nước láng giềng.

⌦ **XƯỞNG SẢN XUẤT HÀNG:** bao gồm 3 loại tài nguyên đã tinh chế là giấy, lụa và thủy tinh. Tài nguyên tinh chế là mặt hàng không thể thiếu để phát triển khoa học kỹ thuật và những công trình đồ sộ hoành tráng cũng như xây dựng các kỳ quan.

⌦ **THƯƠNG MẠI:** các công trình thương mại như cảng giao thương, chợ búa, thương đoàn, nhà trọ,... giúp người chơi phát triển kinh tế bằng nhiều cách khác nhau, chẳng hạn như thu được tiền trực tiếp, giảm chi phí mua tài nguyên từ các thành phố lân cận, cung cấp tài nguyên nhờ trao đổi giao thương,...

⌦ **QUÂN SỰ:** các công trình quân sự cung cấp điểm quân sự cho người chơi. Điểm quân sự là con số dùng để chiến đấu với nhau vào mỗi thời kỳ. Người nào có điểm quân sự cao hơn thành phố lân cận sẽ lấy được chiến thắng quân sự và được điểm thưởng vào cuối trò chơi và ngược lại người thua cuộc sẽ bị điểm phạt (điểm âm) cho mỗi lần thất bại.

⌦ **DÂN DỤNG:** các công trình dân dụng cho người chơi điểm chiến thắng trực tiếp tùy theo cấp độ của công trình và độ khó khi xây nó.

⌦ **KHOA HỌC KỸ THUẬT:** các công trình nghiên cứu khoa học kỹ thuật là tiền đề cho nhiều công trình thương mại, quân sự cũng như dân dụng khác và là nền tảng để phát triển một hệ thống khoa học vững chắc. Người chơi có 2 hướng để phát triển khoa học: chuyên môn hoặc toàn diện. Cả 2 con đường đều có ưu nhược điểm khác nhau và đều đem lại cho người chơi rất nhiều điểm.

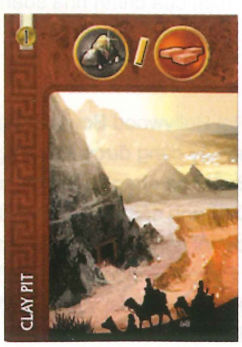
Bên cạnh đó, người chơi còn có thể sử dụng bài để xây dựng các cấp kỳ quan của mình, mỗi lá bài sẽ giúp xây được một cấp. Mỗi kỳ quan có năng lực đặc biệt khác nhau hỗ trợ cho người chơi và có số điểm thưởng cũng như chiến thuật đặc trưng. Bạn phải cân đối giữa các lựa chọn của mình, nên phát triển mạnh về kinh tế hay quân sự? Có nên xây kỳ quan hay không?

Trò chơi sẽ kết thúc sau khi thời kỳ III chấm dứt và người chơi sẽ tổng kết điểm của mình lại, bao gồm tất cả những thứ mà mình đã xây dựng từ đầu. Tất cả các mặt khoa học, kinh tế, văn hóa, quân sự đều được tính điểm và người chơi có tổng số điểm cao nhất là người chiến thắng.

BỘ CỜ ĐÁNG CHƠI

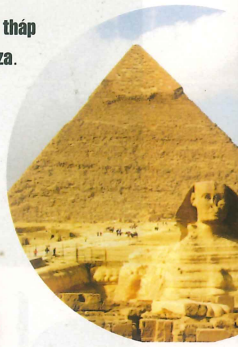
7 Wonders là trò chơi gia đình xếp hạng cao nhất trong năm 2010 vừa qua với tính chất vừa chơi vừa giáo dục, phát huy khả năng tư duy tính toán của người chơi. Bên cạnh đó, hệ thống độc đáo, lượt đi nhanh và thú vị kèm với hình ảnh tuyệt đẹp của các công trình văn hóa cổ đại hấp dẫn người chơi ở mọi độ tuổi. Hãy đến với 7 Wonders và cùng nhau xây dựng nên những công trình vĩ đại cho cả ngàn năm sau thưởng thức.

ANH KHOA



Bảy kỳ quan cùng với 7 thành phố tương ứng người chơi có thể điều khiển trong trò chơi này.

Kim tự tháp của Giza.



Vườn treo Babylon.

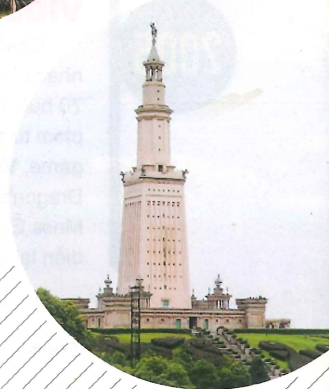
Lăng tẩm Halikarnassos

Tượng thần Zeus tại Olympia

Đền thờ Artemis tại Ephesus

Tượng khổng lồ của Rhodes

Hải đăng Alexandria

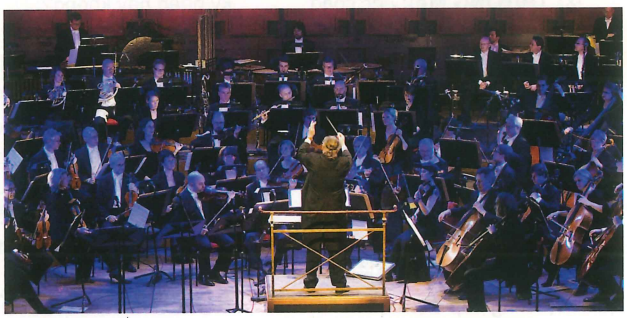


HÒA ÂM VỌNG GAME

CÓ THỂ NÓI ÂM NHẠC TỪ CÁC TRÒ CHƠI VIDEO CÓ SỨC HÚT RẤT MÃNH LIỆT. ĐÔI KHI GAME THỦ KHÔNG THỂ THỎA MÃN KHI CHỈ TẬN HƯỞNG CÁC GIAI ĐIỆU ĐÓ TỪ CÁC TRÒ CHƠI. NHIỀU NGƯỜI ĐÃ CHỌN CÁCH CÀI NHẠC GAME VÀO ĐIỆN THOẠI HAY MÁY NGHE NHẠC CỦA MÌNH. TUY NHIÊN, LIỆU BẠN CÓ BIẾT ÂM NHẠC GAME ĐÃ ĐƯỢC BIỂU DIỄN TẠI NHỮNG BUỔI HÒA NHẠC LỚN VỚI DÀN DỰNG CÔNG PHU TRÊN KHẮP THẾ GIỚI?

2003 THE SYMPHONIC GAME MUSIC CONCERTS

Còn được biết đến với cái tên Symphonische Spielemusikkonzerte, buổi hòa nhạc này bắt đầu từ năm 2003 tại Gewandhaus zu Leipzig, Đức. Đây cũng là một trong những buổi trình diễn nhạc game qui mô đầu tiên được tổ chức. Nhiều tác phẩm của nó thậm chí còn được tái sử dụng trong các chương trình hòa nhạc sau này như Press Start, PLAY! và Distant Worlds. The Symphonic Game Music Concerts đặc biệt ở chỗ nó tập trung vào âm nhạc chứ không đầu tư vào hình ảnh hay ánh sáng hào nhoáng. Vào năm 2008, loạt chương trình này kết thúc và mở đường cho các buổi trình diễn theo chủ đề mới như Symphonic Fantasies-Nhạc từ Square Enix, Symphonic Legends-Nhạc từ Nintendo và Symphonic Odysseys-Nhạc của Nobuo Uematsu.

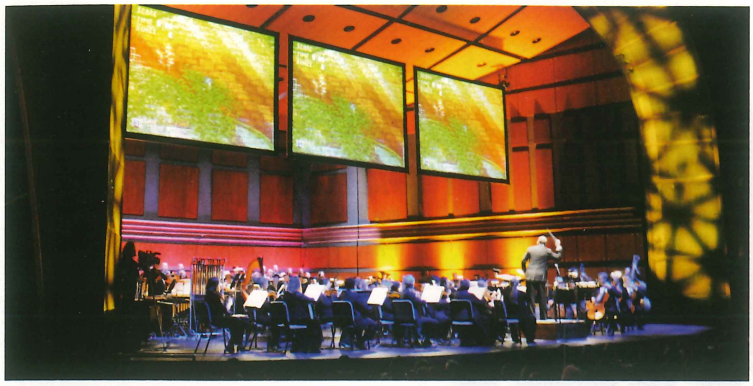


2004 DISTANT WORLDS

Buổi hòa nhạc trình diễn những bản nhạc từ tựa game Final Fantasy được diễn ra tại Nhà hát Giao hưởng Davies, San Francisco vào năm 2004, và do chính dàn nhạc giao hưởng San Francisco thực hiện. Đây là lần đầu tiên một buổi hòa nhạc lại có thể thu hút cùng lúc rất nhiều cả người lớn và trẻ em đến tham dự. Nhiều người trong số họ còn mang cả máy DS và PSP để chơi game trong lúc chờ đợi buổi hòa nhạc bắt đầu và cả trong lúc giải lao. Đó là một buổi trình diễn âm nhạc tuyệt vời đi kèm với những đoạn phim từ loạt game Final Fantasy, ngoài ra còn có sự xuất hiện của chính nhà soạn nhạc Nobuo Uematsu ở phần cuối chương trình.

2005 VIDEO GAMES LIVE

Chuỗi chương trình Video Games Live được bắt đầu vào 2005 tại Hollywood Bowl, và được thực hiện bởi dàn nhạc Los Angeles Philharmonic. Mỗi năm, qui mô các buổi hòa nhạc này càng được mở rộng, kết quả là đã có hơn 70 buổi hòa nhạc được diễn ra trên toàn thế giới trong năm 2009. Buổi hòa nhạc không chỉ trình chiếu các đoạn phim từ trò chơi video mà còn được kết hợp đồng bộ với các hiệu ứng ánh sáng. Không chỉ tập trung vào một tựa game, Video Games Live bao gồm âm nhạc từ rất nhiều các trò chơi nổi tiếng như Castlevania, BioShock, Diablo III, Dragon's Lair, EverQuest II, Final Fantasy, God of War, Halo, Harry Potter, Kingdom Hearts, The Legend of Zelda, Mass Effect, Metal Gear Solid, Metroid, Myst, Resident Evil 5, Super Mario, Tetris, World of Warcraft... Mỗi buổi trình diễn lại mang một nét riêng với những bản nhạc được lựa chọn khác nhau.



2006

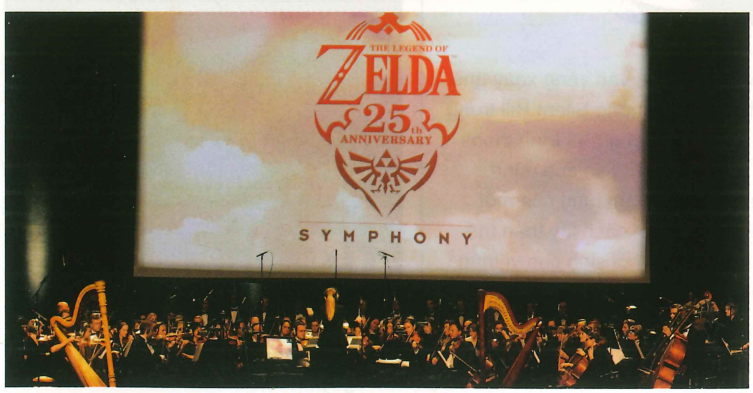
PLAY!

Một chương trình hòa nhạc về video game được thực hiện từ những nhà soạn nhạc trẻ tài năng cũng trình diễn âm nhạc kết hợp từ rất nhiều các tựa game nổi tiếng được ra mắt lần đầu tiên vào năm 2006 tại nhà hát Rosemont bang Illinois, Mỹ. Âm nhạc bao gồm các tác phẩm được lựa chọn từ những tựa game như Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Metroid, Sonic the Hedgehog, Castlevania, Final Fantasy, Halo, Dragon Age, Elder Scrolls, Shadow of the Colossus, Prey, Silent Hill, Blue Dragon, Lost Odyssey...

BẠN CÓ BIẾT?

Có rất nhiều buổi hòa nhạc game diễn ra ở Nhật Bản như Press Start - Symphony of Games (từ 2006 đến 2009) và Orchestral Game Music Concerts (tại Tokyo từ 1991 đến 1996). Trong thực tế, buổi hòa nhạc game đầu tiên có tên là Family Classical Concert diễn ra tại Tokyo vào năm 1987, trình diễn âm nhạc từ hai phiên bản đầu tiên của loạt game Dragon Quest.

Trong năm 2012 sẽ có các buổi hòa nhạc bao gồm Video Games Live trong chuyến lưu diễn trên khắp Bắc Mỹ, Nam Mỹ, Châu Âu, Châu Á, và thậm chí cả Úc; PLAY! thì hiện tại đã được lên kế hoạch biểu diễn ở Canada.



2011

HÒA NHẠC KỶ NIỆM 25 NĂM ZELDA

Có thể nói đây là buổi hoà nhạc được trông chờ nhiều nhất trong năm 2011. Được tổ chức nhằm kỷ niệm 25 năm ngày ra đời của tựa game The Legend of Zelda, loạt chương trình này cũng do ban tổ chức của PLAY! thực hiện. Các fan hâm mộ của tựa game này lại có dịp tận hưởng những giai điệu quen thuộc với họ suốt bao năm qua trong một chương trình với những dàn dựng nghệ thuật công phu và các màn trình diễn từ những nhà soạn nhạc tài năng. Và đối với một số người đây còn là một trải nghiệm âm nhạc của cuộc đời!

Rocksmith

CHƠI GAME ÂM NHẠC BẰNG GUITAR ĐIỆN

Cuối 2011, Ubisoft đã công bố tựa game **Rocksmith**. Phiên bản chuẩn,ở mức giá 79,9USD (khoảng 1,4 triệuđồng) sẽ có dây cáp chuyển Rocksmith Real Tone Cable™ 1/4" to USB, được sản xuất riêng cho tựa game này. Đoạn cáp này sẽ chuyển đổi tín hiệu đàn gui tar từ analog sang digital để có thể chơi trên máy console. Gói bán kèm có thêm cây guitar Epiphone Les Paul Jr, trị giá khoảng 4 triệu đồng. Bạn có thể học chơi đàn và thậm chí chơi rock trên TV và console (X360, PS3) tại gia.

Một số bài hát kinh điển trong Rocksmith:

- Best Coast – When I'm With You
- Blur – Song 2
- Cream – Sunshine of Your Love
- Eric Clapton – Run Back To Your Side
- Franz Ferdinand – Take Me Out
- Incubus – I Miss You
- Interpol – Slow Hands
- Jarvis Cocker – Angela
- Jenny O. – Well OK Honey
- Lenny Kravitz – Are You Gonna Go My Way
- Little Barrie – Surf Hell
- Muse – Unnatural Selection
- Nirvana – Breed
- Nirvana – In Bloom
- Pixies – Where Is My Mind?
- Radiohead – High And Dry
- Sigur Ros – Gobbledigook
- Stone Temple Pilots – Vasoline
- Stone Temple Pilots – Between The Lines
- Taddy Porter – Mean Bitch
- The Animals – House Of The Rising Sun
- The Cure – Boys Don't Cry
- The Dead Weather – I Can't Hear You
- The Horrors – Do You Remember
- The Rolling Stones – Play With Fire
- The Strokes – Under Cover Of Darkness
- The White Stripes – Icky Thump
- The XX – Islands
- Titus Andronicus – A More Perfect Union
- Velvet Revolver – Slither
- White Denim – Burnished
- Yellow Moon Band - Chimney

GAME NÓNG HỔI MỚI RA LÒ

SILENT HILL HD COLLECTION

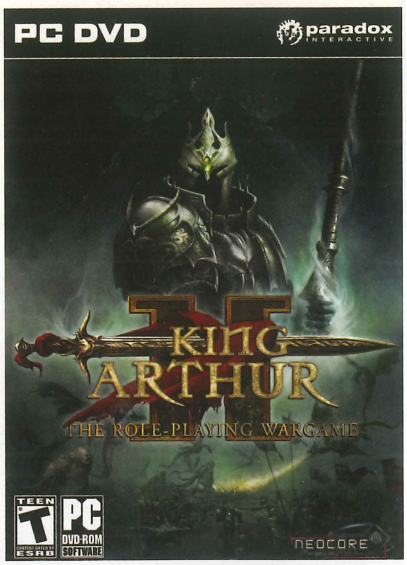
HỆ MÁY: PS3
THỂ LOẠI: PHIÊU LƯU- KINH DỊ
PHÁT HÀNH: KONAMI
PHÁT TRIỂN: HIJINX STUDIOS
NGÀY PHÁT HÀNH: 24/01/2012

Phiên bản thứ 2 và thứ 3 của series game kinh dị nổi tiếng Silent Hill sẽ được bổ sung vào danh sách những tựa game kinh điển được tái phát hành dưới dạng HD. Silent Hill 2 ra mắt năm 2001 giành cho máy PlayStation 2 và đã nhanh chóng giành được thành công nhờ phong cách kinh dị độc đáo như phiên bản đầu. Cuộc phiêu lưu của người chơi, trong vai nhân vật chính James Sunderland, tại thị trấn Silent Hill theo lời mời gọi của người vợ quá cố sẽ làm hài lòng các fan của thể loại kinh dị châu Á với bối cảnh âm u và tiết tấu chậm rãi nhưng đầy căng thẳng. Còn Silent Hill 3 theo chân Heather, một thiếu nữ vô tình bị lạc vào vòng xoáy ghê rợn của thị trấn mù sương Silent Hill trong một thực tại khác. Trong quá trình tham gia cuộc phiêu lưu đáng sợ của mình, Heather phát hiện ra âm mưu của một giáo phái cổ đang tìm cách lấy thân thể của cô làm vật tế để hồi sinh cho vị thần của chúng.

KING ARTHUR II: THE ROLE-PLAYING WARGAME

HỆ MÁY: PC
THỂ LOẠI: NHẬP VAI
PHÁT HÀNH: NEOCORE
PHÁT TRIỂN: PARADOX
NGÀY PHÁT HÀNH: 04/01/2012

Sau thành công của King Arthur: The Role-Playing Wargame, một tựa game với nhiều nét độc đáo kết hợp của RPG và chiến thuật theo lượt, được ra mắt cách đây 3 năm. Vào đầu năm 2011, King Arthur II được giới thiệu và tiếp nối hoàn hảo của series game. King Arthur II mở đầu bằng sự trỗi dậy của binh đoàn hắc ám. Những con quỷ khổng lồ đang đe dọa mạng sống của người dân vô tội. Với tư cách là nhà vua Arthur, bạn phải tìm cách cứu lấy vương quốc đang đổ vỡ của mình. King Arthur II còn tỏ ra đầy hứa hẹn ở hệ thống nhiệm vụ dày đặc và cuốn hút, cho bạn lựa chọn hướng đi, ảnh hưởng tới gameplay chính của game. Với những cải tiến đáng giá cùng nền tảng đồ họa đáng khâm phục, King Arthur II là sự lựa chọn xứng đáng cho bạn trong năm nay.



AMY

HỆ MÁY: X360
THỂ LOẠI: PHIÊU LƯU- KINH DỊ
PHÁT HÀNH: VECTORCELL
PHÁT TRIỂN: LEXIS NUMERIQUE
NGÀY PHÁT HÀNH: 10/01/2012

Nội dung game nói về Lana, một phụ nữ trẻ sống trong thành phố đang bị một trận đại dịch càn quét, khắp nơi đầy rẫy zombie và những sinh vật khổng lồ gớm ghiếc. Lana đã bị nhiễm bệnh và thứ duy nhất giúp cô chưa biến thành zombie chính là Amy, một cô bé 8 tuổi bị bệnh tự kỉ. Căn bệnh của cô sẽ tạm thời bị kiềm chế khi hai người đứng cạnh nhau. Lara sẽ hộ tống cô bé thoát khỏi thành phố tràn ngập xác sống.Trên đường đi, họ gặp phải sự cản trở của quân đội và những xác sống. Amy được coi là game kinh dị theo phong cách mới, tạo ra cảm giác sợ hãi và căng thẳng một cách gián tiếp qua nhân vật khác chứ không bằng hình ảnh về những con quái vật xấu xí và man rợ.

SOUL CALIBUR V

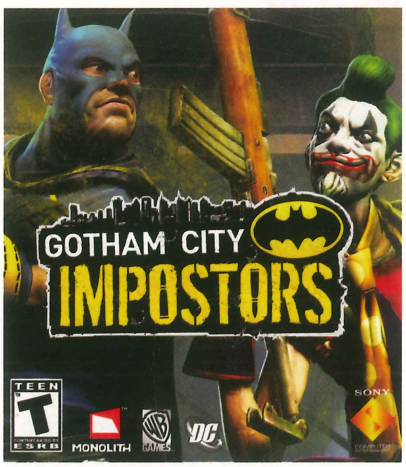
HỆ MÁY: X360
THỂ LOẠI: PHIÊU LƯU- KINH DỊ
PHÁT HÀNH: VECTORCELL
PHÁT TRIỂN: LEXIS NUMERIQUE
NGÀY PHÁT HÀNH: 10/01/2012

Soul Calibur V sẽ tiếp tục cuộc chiến xoay quanh thanh quỷ kiếm Soul Edge, trong thời điểm 17 năm sau những sự kiện của Soul Calibur IV. Dòng game đối kháng Soul được bắt đầu với tựa game đầu tiên mang tên Soul Edge vào năm 1996. Tâm điểm của dòng game là thanh quỷ kiếm mang tên Soul Edge và thanh thánh kiếm được tạo ra để chống lại Soul Edge chính là Soul Calibur. Điểm đặc sắc của dòng game là thay vì sử dụng quyền cước như đa số các tựa game đối kháng khác, mỗi nhân vật trong game sẽ sử dụng một loại vũ khí riêng như kiếm, côn, đoản đao... và tùy theo đó thể hiện phong cách chiến đấu riêng của mình.

GOTHAM CITY IMPOSTORS

HỆ MÁY: X360
PHÁT TRIỂN: MONOLITH PRODUCTIONS
PHÁT HÀNH: WARNER BROS. INTERACTIVE
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 10/01/2012

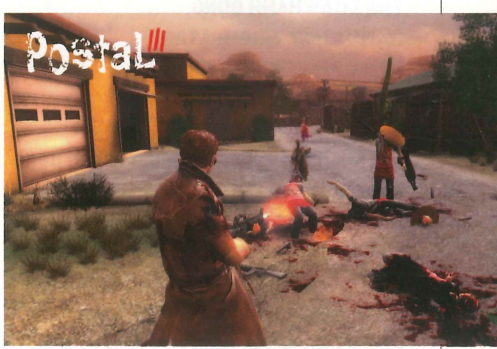
Gotham City Impostors là một trò chơi hành động kết hợp bắn súng góc nhìn thứ ba, hỗ trợ nhiều người chơi hết sức đặc biệt, khi đem lại cho người chơi cơ hội thể hiện cá tính qua việc tùy chỉnh nhân vật cho riêng mình. Vào vai một thành viên trong đội siêu nhân "nghiệp dư" hay trong băng đảng của các nhân vật phản diện, game thủ sẽ có thể tự mình khám phá trò chơi qua các pha hành động đậm chất truyện tranh Batman.



POSTAL 3

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: MONOLITH PRODUCTIONS
PHÁT HÀNH: WARNER BROS. INTERACTIVE
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 10/01/2012

Điểm khác biệt lớn nhất của Postal 3 so với người tiền nhiệm là đồ họa được nâng cấp. Người chơi sẽ vào vai Postal's Dude, có đặc điểm là bộ "râu dê" cùng chiếc kính và chiếc áo choàng đen quen thuộc. Hắn luôn đeo hình mặt cười ở cổ áo bên phải, cùng chiếc thánh ở cổ áo bên trái. Hắn sống trong xe di động cùng với vợ ở Paradise, Arizona. Cũng giống như GTA, bạn có thể chu du khắp Paradise 1 cách tự do, đi vô nhà hàng xóm thoải mái và không có ai có thể ngăn cản bạn.



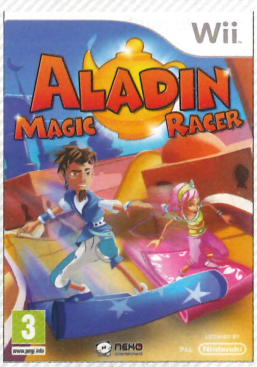
MICROSOFT FLIGHT

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: MICROSOFT
PHÁT HÀNH: MICROSOFT
THỂ LOẠI: MÔ PHỎNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 1/2012

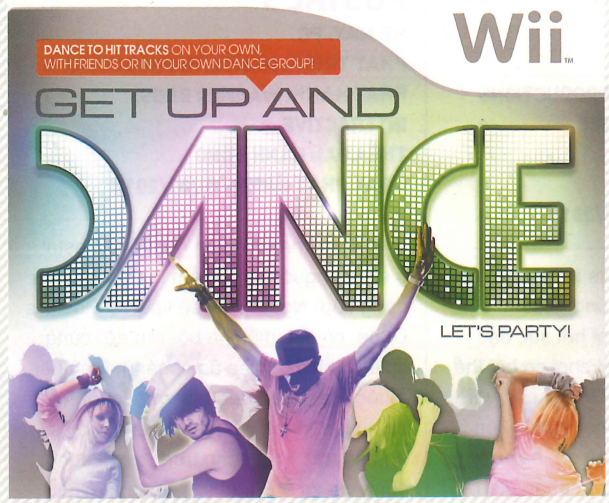
Trong game, người chơi sẽ thực hiện các nhiệm vụ theo yêu cầu như bay dẫn đường, nhào lộn, cứu hộ, vận chuyển hàng và hành khách. Game có hai chế độ chơi đơn và nối mạng thông qua hệ thống Windows Live. Dù là một tựa game vẫn mô phỏng, nhưng các chế độ lái trong game không quá khó. Với những ai nghiện nặng việc điều khiển máy bay đó có thể là điểm trừ lớn của game. Nhưng thay vào đó sẽ là cảm giác bay lượn tùy biến mà không phải game nào cũng thể hiện được. Game sẽ cho phép bạn thể hiện những cú nhào lượn ngoạn mục mà trong những game mô phỏng khác không thể thực hiện. Những cú đảo cánh của máy bay lướt trên mặt nước, hay những pha nhào lộn xoay vòng giữa bầu trời xanh thẳm, cảm giác tự do đã cao đến đỉnh điểm. Microsoft Flight là một sản phẩm ấn tượng của dòng game mô phỏng máy bay, giúp chúng ta thoải mái bay lượn mà không cần rời khỏi căn phòng quen thuộc.

ALADDIN MAGIC RACER

HỆ MÁY: WII
PHÁT TRIỂN: NEKO ENTERTAINMENT
PHÁT HÀNH: RED WAGON
THỂ LOẠI: ĐUA XE
NGÀY PHÁT HÀNH: 27/12/2011



Bạn đã bao giờ mơ ước được bay trên một tấm thảm thần kỳ băng qua các đường đua giữa những cảnh quan tuyệt đẹp chưa? Nếu có, đây là cơ hội để bạn có thể nhập cuộc, nhưng hãy cẩn thận, các cuộc đua và các minigame có sẵn trong Aladdin Magic Racer được thiết kế với rất nhiều bí ẩn. Hãy né tránh các cuộc tấn công và bẫy của đối thủ, lượn qua các khúc quanh, và bay đến chiến thắng.



GET UP AND DANCE

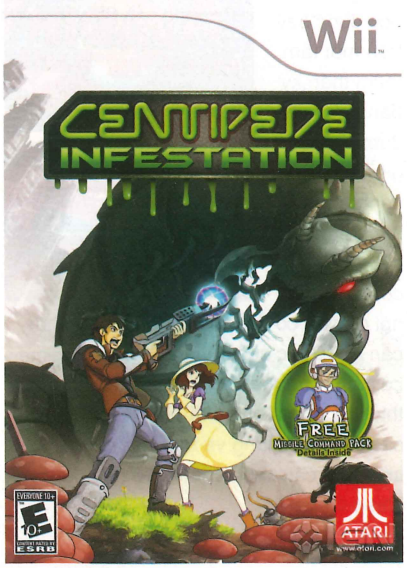
HỆ MÁY: WII
PHÁT TRIỂN: O-GAMES
PHÁT HÀNH: O-GAMES
THỂ LOẠI: ÂM NHẠC
NGÀY PHÁT HÀNH: 17/11/2011

Đây một tựa game thuộc thể loại âm nhạc phù hợp với tất cả mọi người. Game tổng hợp nhiều bài hát thuộc các thể loại khác nhau như funky, disco, classic.... cho đến các bài hits vừa mới xuất hiện. Bạn có thể được nghe những nghệ sĩ hiện đại Jessie J, Kicks Rizzle, Nicole Scherzinger, Taio Cruz.... Hay những bài hát kinh điển từ Lionel Richie, Dusty Springfield và Elton John cũng như các bài nhảy kinh điển của những ngôi sao của những năm 90 như Gina G, Apache Indian và Pulp. Nếu đã tham gia vào trò chơi bạn sẽ khó mà không lắc lư theo điệu nhạc. Game rất phù hợp cho gia đình hay những nhóm bạn cùng thưởng thức.

CENTIPEDE: INFESTATION

HỆ MÁY: WII
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
HÃNG PHÁT TRIỂN: ATARI
HÃNG PHÁT HÀNH: ATARI
NGÀY RA MẮT: 25/11/2011

Khi nhập cuộc vào game là bạn đang khám phá một thế giới hoàn toàn mới được mở rộng với 7 địa hình, môi trường khác nhau như: đầm lầy, sa mạc, thảo nguyên, vùng đất hoang, đồi trọc... và nhiều hơn thế nữa. Để chiến thắng thì bạn phải cố gắng hết sức để tiêu diệt những đội quân côn trùng như: rết, ấu trùng, sâu bướm, bướm đêm, ong bắp cày, bò cạp, kiến ... Bạn có tới 20 vũ khí lợi hại,thoải mái lựa chọn để phục vụ cho trận chiến của mình, đồng thời bạn hãy sử dụng tối đa khả năng công phá dữ dội bằng sấm sét, hỏa lực để tiêu diệt một lúc nhiều mục tiêu. Với đồ và âm thanh chất lượng, tạo cho người chơi cảm giác hứng thú với trò chơi của mình.



CARNIVAL GAMES : WILD WEST 3D

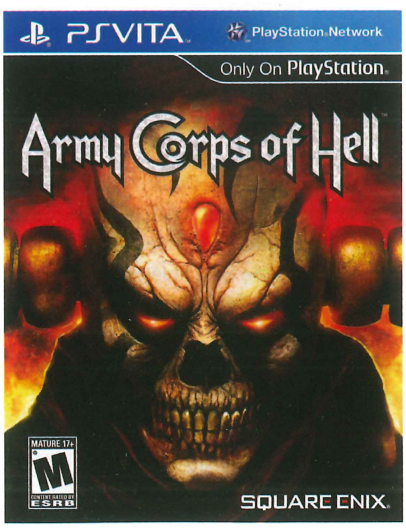
HỆ MÁY: 3DS
THỂ LOẠI: TỔNG HỢP
HÃNG PHÁT TRIỂN: 2K PLAY
HÃNG PHÁT HÀNH: 2K PLAY
NGÀY RA MẮT: 22/11/2011

Game có những điểm nổi bật mà chắc hẳn rằng bất cứ người chơi nào cũng bị thu hút, đó chính là bạn có thể nhập vai vào nhân vật và có cuộc sống tại những bối cảnh khác nhau: bữa tiệc, các cuộc chơi, hết sức sinh động và độc đáo. Game lấy bối cảnh nơi miền Tây hoang dã, có đến 25 trò chơi phong phú, độc đáo giúp bạn có thể thoải mái lựa chọn trò chơi yêu thích và phù hợp với bạn. Khi vào game thì bạn phải cố gắng hết sức thu thập nhiều đồng xu vàng để vượt qua bạn chơi của mình và giành chiến thắng lớn, xếp hạng tại game center. Game có tới 200 giải thưởng dành cho bạn.

ARMY CORPS OF HELL

HỆ MÁY: PS VITA
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
HÃNG PHÁT TRIỂN: ENTERPHERE
HÃNG PHÁT HÀNH: SQUARE ENIX
NGÀY RA MẮT: 17/12/2012

Người chơi sẽ vào vai một độc tài và giờ đây hắn tìm cách khôi phục lại quyền lực của mình và thực hiện công cuộc trả thù của mình bằng đội quân Goblin. Bên cạnh đó đội quân Goblin có thể giải phóng các Cyclops và những loại quái vật khác với việc sử dụng nút cò và chúng có thể tấn công theo 3 đường: tập trung đánh tầm xa, đánh tầm trung và sử dụng phép thuật với tầm ảnh hưởng rộng. Trong dạng phòng thủ, bạn có thể kích hoạt khả năng tấn công bằng thương. Sau khi tiêu diệt đối phương, Goblin còn có thể "nuốt" những vật liệu còn sót lại để nâng cấp vũ khí và những vật dụng khác.Ngoài ra, các bình máu còn được sử dụng để mang lại những goblin đã chết thông qua minigame.



Need For Speed - The Run

QUÁI XẾ GẶP NẠN

Tuy còn nhiều bất cập về lối chơi cũng như nội dung nhưng phiên bản mới nhất của sê-ri game đua xe nổi tiếng Need For Speed vẫn đủ sức làm thỏa mãn cơn khát tốc độ của phần lớn fan hâm mộ...

Kể từ khi đoạn trailer đầu tiên xuất hiện, Need For Speed (NFS) – The Run (TR) đã làm hao tốn không ít giấy mực của giới báo chí cũng như nhiều cuộc tranh luận liên tiếp nổ ra trên các diễn đàn. Một phần do trước đó EA đã có màn trở lại ngoạn mục trong lĩnh vực game đua xe với phiên bản Hot Persuit, mặt khác TR được nhà phát triển hứa hẹn sẽ là một tuyệt phẩm tốc độ đậm chất hành động và hiệu ứng phim ảnh Hollywood nên người chơi rất nóng lòng mong chờ ngày TR xuất xưởng. Sau một vài màn chơi đầu hẳn không ít người ví von TR là sự kết hợp giữa Hot Pursuit và Mirror's Edge, có thể đây là một nét cải tiến mới cho lối chơi truyền thống đã được studio Black Box sử dụng trong suốt gần một thập kỉ, nhưng cũng chính điều này gây ảnh hưởng không tốt đến cốt truyện cũng như chiều sâu của lối chơi – 2 trong số những nguyên tố chính làm nên tên tuổi của dòng game NFS.

ĐẸP NGỠ NGÀNG...

Bạn sẽ vào vai Jack Rourke, một quái xế đang gặp phải rắc rối lớn với các thế lực đen trong giới đua xe. Bấy giờ một người bạn tên Sam hứa sẽ giúp Jack giải quyết vấn đề của mình bằng cách dụ dỗ anh tham gia sự kiện đua xe xuyên quốc gia với giá trị tiền thưởng rất cao. Không còn cách nào khác, Jack buộc phải làm theo kế sách của Sam mà không biết rằng mình sắp phải vướng vào nhiều âm mưu đen tối khác. Tuy có cách dẫn chuyện khá tốt nhưng cốt truyện có rất nhiều chỗ vô lý, chẳng hạn những đối thủ bạn từng hạ gục lại tiếp tục xuất hiện trong các sự kiện sau này. Bên cạnh đó khâu lồng tiếng lại chẳng ăn nhập gì với biểu cảm trên khuôn mặt của nhân vật khiến cho chất giọng của 2 diễn viên nổi tiếng Sean Faris và Christina Hendricks trở nên lãng phí. May thay sau đoạn phim cắt cảnh ngắn gọn, TR sẽ tập trung hơn vào lối chơi thay vì ép bạn "nghiền" hết cốt truyện vốn được xây dựng quá sơ sài.

Điểm thú vị nhất trong TR chính là những chiếc xe đua với nhiều thể loại phong phú. Bạn có thể lựa chọn những chiếc mang phong cách thể thao, độ nhạy cao và dễ dàng điều khiển hay những chiếc thuộc dạng cơ bắp thích hợp

PHÁT TRIỂN
Black Box
PHÁT HÀNH
EA
NGÀY PHÁT HÀNH
15/11/2011
THỂ LOẠI
Đua xe
ESRB
Teen

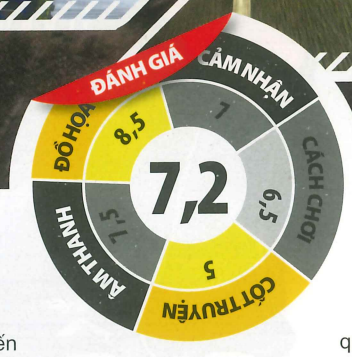
cho các pha va chạm mạnh. Nhưng cho dù bạn lựa chọn thế nào đi nữa thì mấu chốt của TR vẫn là sự cân bằng giữa tốc độ và cơ chế điều khiển. TR vẫn duy trì một số cung đường cao tốc cho bạn thỏa sức nhấn ga và dùng nitros nhưng phần lớn thời gian bạn sẽ phải đối phó với nhiều khúc cua lắt léo. Bạn phải làm quen và thuần thục các thủ thuật như đạp phanh đúng lúc, tận dụng các đường điều hướng mà game vẽ sẵn cho bạn, khéo léo tăng tốc sau khi ôm cua vì chúng sẽ giúp ích rất nhiều trong các sự kiện lớn kế tiếp và trải nghiệm của bạn cũng sẽ phần nào trọn vẹn hơn. Tuy nhiên đôi khi game cố ý giao cho bạn một chiếc xe hoàn toàn không phù hợp với bối cảnh màn chơi. Trong vài diễn biến cốt truyện, Jack chỉ có thể đổi xe sau khi vượt một chặng đường khá dài hơi để đến các trạm xăng nằm rải rác trong thành phố. Điều này dẫn đến việc không ít lần bạn phải đua với vận tốc rùa bò trên xa lộ, nếu màn chơi hiện tại không có các trạm xăng thì đồng nghĩa với việc bạn hoàn toàn ở thế kẹt vì bạn cũng không thể quay ngược lại các sự kiện trước đó để đổi xe.

Hành trình của Jack trải dài từ San Francisco cho đến thành phố New York và các màn chơi ngày càng trở nên căng thẳng. Áp lực mà TR mang lại là bạn phải đạt các mục tiêu nhất định như vượt mặt một số tay đua trước khi cán đích. Trong một sự kiện khác cũng yêu cầu bạn làm điều tương tự nhưng theo lượt, tức bạn phải so tài một chọi một với đối phương, giành thắng lợi trước khi đồng hồ trả về số 0 thì bạn sẽ được quyền gặp đối thủ kế tiếp. Các sự kiện cũng mang tính ngẫu nhiên nhằm tránh gây sự nhàm chán cho người chơi, khi đó bạn sẽ phải chạy nước rút đến các cột mốc định trước cho kịp thời gian hay cho một đối thủ nào đó hít khói chỉ trong vòng đua cuối cùng của màn. Chỉ có bạn với sự nỗ lực của chính bản thân để đảm bảo cán đích trong khoảng thời gian game đề ra, đôi lúc rất hồi hợp khi chỉ tích tắc vài giây có thể đưa bạn đến vinh quang hoặc ngậm ngùi trở về điểm xuất phát. TR sẽ liên tục thử thách kĩ năng lái xe của bạn, mang đến cảm giác hồi hộp khi vượt qua các trạm kiểm soát hoặc đối thủ ngay trước vạch đích và giành chiến thắng một cách ngoạn mục.

Bên cạnh những siêu xe hầm hố, cảnh vật trong game cũng là một điểm nhấn quan trọng. Khởi hành từ San Francisco, bạn sẽ chu du qua nhiều địa danh nổi tiếng như công viên quốc gia Yosemite, núi Rocky, trung tâm thành phố Chicago… Tuy không hoàn toàn giống với ngoài thực tế nhưng TR cũng phần nào cho ta thấy được vẻ đẹp của đường sá ở Mỹ. Cảm giác thật đặc biệt khi bạn chạy xe rong ruổi trong buổi hoàng hôn của Las Vegas hay băng một mạch qua vùng đồng bằng Nebraska. Những yếu tố môi trường, thời tiết, cảnh vật đô thị hai bên đường sẽ giúp cho các chuyến đi càng trở nên thú vị.

… VÀ GAY CẤN

Càng về sau bạn cần phải tập trung đối mặt với những tay đua để hoàn thành nhiệm vụ hơn là ngắm các cảnh đẹp hai bên đường. Trong một vài sự kiện bạn sẽ gặp phải sự truy cản gắt gao của lực lượng cảnh sát cùng các rào cản. Người chơi có thể thấy được các chốt chặn trên bản đồ để có sự chuẩn bị và tìm phương án để vượt qua. Bên cạnh đó bạn còn vướng phải các



nguy cơ khác như những trận tuyết lở trên các đỉnh núi. Tuy nhiên tất cả sẽ không gây quá nhiều khó khăn cho bạn mà chỉ phần nào làm cho trò chơi hay hơn, hấp dẫn hơn ở nhiều góc độ. Thật không may các vòng đua đang diễn ra khá thú vị thì chúng thường xuyên bị gián đoạn. Một khi bạn vượt ra ngoài đường chính quá xa, dù vô tình hay cố ý game sẽ tự động đưa bạn về checkpoint trước đó và thường công đoạn này tiêu tốn của bạn đến vài giây. Ức chế hơn khi ở một vài nơi các bạn có thể đi đâu tùy thích nhưng có chỗ bạn vừa nhích ra khỏi đường đua là lập tức bị "phạt". Sự bất tiện này đi kèm với việc nạp màn chơi quá lâu khiến cho cuộc vui bị cụt hứng phần nào.

Lần đầu tiên trong seri NFS, nhân vật của bạn có thể đặt chân ra khỏi xe và… chạy bộ. Tuy nhiên điều này chỉ mang tính chất tạm thời nhằm tăng thêm hương vị và chất hành động cho cốt truyện mà thôi, ngoài các phím bấm xuất hiện trên màn hình, bạn hoàn toàn không có bất cứ quyền điều khiển nào khác với Jack vì những pha chạy nhảy này chỉ diễn ra theo những sự kiện được định sẵn. Thỉnh thoảng bạn lại có dịp chứng kiến Jack chạm trán với những chiếc trực thăng liên tục xả đạn về phía anh, và nếu đã từng chơi qua BattleField 3 bạn sẽ gặp lại hình ảnh làn đạn quen thuộc do TR dùng chung một engine đồ họa Frostbite 2.

Tranh tài trực tuyến với các đối thủ thực sẽ hấp dẫn người chơi hơn là một mình chinh phục các nhiệm vụ trong phần chơi đơn. Các cuộc đua online sẽ được chia làm nhiều mục đa dạng giúp người chơi dễ dàng lựa chọn thể loại yêu thích. Tuy nhiên vài phần chơi sẽ bị khóa cho đến khi bạn hoàn thành các chỉ tiêu mà game đề ra trong phần chơi mạng. Những chỉ tiêu này bao gồm những thử thách nho nhỏ như giành vị trí trong top 3 hoặc sử dụng nitros để cán đích… Khi chơi mạng bạn sẽ bắt gặp nhiều lỗi khá phi lý nhưng nhìn chung nếu bạn không quá khắt khe thì chúng hoàn toàn có thể chấp nhận được. Ngược lại bạn sẽ rất khó chịu khi các bảng thông báo điểm kinh nghiệm hoặc mở khóa cứ liên tục xuất hiện, khiến cho tầm quan sát của bạn bị hạn chế và nhiều lần ảnh hưởng đến thành tích đua. Những thông tin này sẽ được cập nhật ngay lập tức trong phần Autolog nên việc hiển thị chúng bừa bãi trên màn hình hoàn toàn không cần thiết.

HAY NHƯNG CHƯA ĐỦ

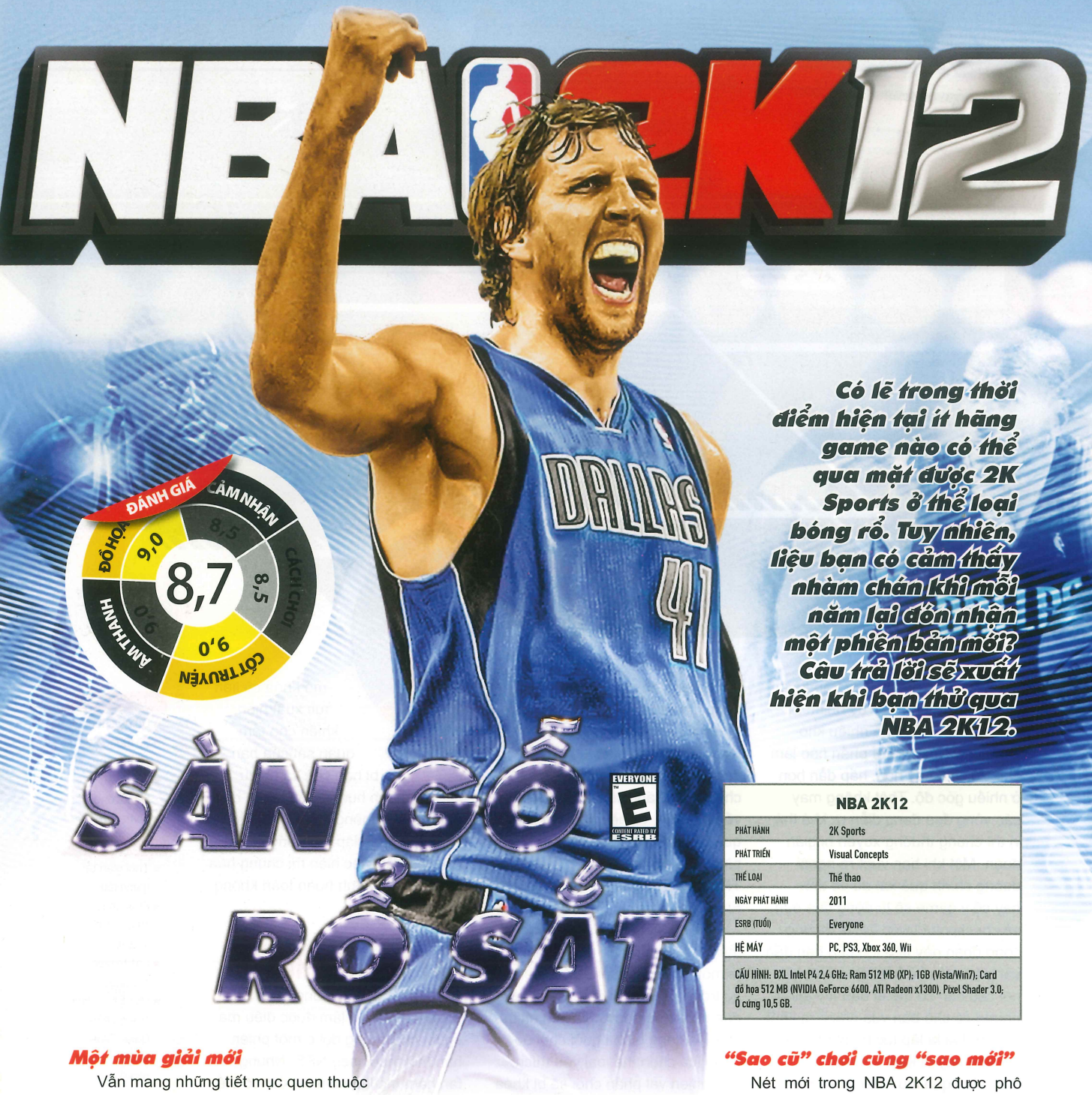
Nhìn một cách tổng quan thì TR chưa thật sự làm được điều mà người chơi mong đợi ở một phiên bản mới thuộc seri NFS. Những fan hâm mộ lâu năm sẽ khó có thể chấp nhận chất lượng của TR do nó không mang tính sáng tạo và phá cách như Hot Persuit. Độ chân thực trong cơ chế điều khiển xe cũng chưa cao nên TR sẽ phù hợp hơn với đối tượng người chơi mới. Tuy nhiên TR cũng mang nhiều nét thú vị mà bạn nên thử qua như dàn siêu xe bóng bẩy, hầm hố cùng những cơ hội chiêm ngưỡng các vùng đất hùng vĩ, tuyệt đẹp của nước Mỹ.

KÌ ANH

UU
- Đồ họa đẹp.
- Số lượng xe phong phú.
- Lượng sự kiện trong game lớn.

KHUYẾT
- Thời gian tải game lâu.
- Khẩu lồng tiếng khá sơ sài.
- Cốt truyện mờ nhạt.
- Một vài sự kiện trong phần Quick Time và Mob Chase nhàm chán.

NBA 2K12



SÀN GỖ RỔ SẮT

Có lẽ trong thời điểm hiện tại ít hãng game nào có thể qua mặt được 2K Sports ở thể loại bóng rổ. Tuy nhiên, liệu bạn có cảm thấy nhàm chán khi mỗi năm lại đón nhận một phiên bản mới? Câu trả lời sẽ xuất hiện khi bạn thử qua NBA 2K12.

NBA 2K12	
PHÁT HÀNH	2K Sports
PHÁT TRIỂN	Visual Concepts
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	2011
ESRB (TUỔI)	Everyone
HỆ MÁY	PC, PS3, Xbox 360, Wii

CẤU HÌNH: BXL Intel P4 2.4 GHz; Ram 512 MB (XP); 1GB (Vista/Win7); Card đồ họa 512 MB (NVIDIA GeForce 6600, ATI Radeon x1300), Pixel Shader 3.0; Ổ cứng 10,5 GB.

Một mùa giải mới

Vẫn mang những tiết mục quen thuộc nhưng NBA 2K12 lại khoác lên mình sự thay đổi, thêm thắt hợp lý và cần thiết. Rất nhiều thứ được tinh giảm trong NBA 2K12, đầu tiên có thể kể đến chính là độ khó. Hẳn bạn sẽ cảm thấy khó chịu khi một mình dẫn bóng và kết thúc nhưng lại đưa bóng ra ngoài khá vô duyên. Trong phiên bản mới những pha bóng như vậy rất hiếm xảy ra trừ khi bạn vấp phải sự truy cản. Tùy theo vị trí của cầu thủ với rổ mà các pha kết thúc sẽ được thực hiện khác nhau. Dĩ nhiên các pha kết thúc này mang tính chuyên nghiệp cao và đẹp mắt.

Chính thay đổi tưởng chừng đơn giản này đã giúp trò chơi có sức lan tỏa rộng hơn trước, khi bạn không cần phải là một tay chơi chuyên nghiệp vẫn có thể bắt nhịp nhanh chóng. Những pha chiếu chậm được giảm bớt để tốc độ trận diễn ra liên tục góp phần tăng tính chân thực. Đội ngũ trọng tài luôn túc trực theo từng đường bóng với quyết định mang tính chính xác cao. Đồng thời nhờ số lượng khá sát thực tế nên những ông vua "sân gỗ rổ sắt" đứng ngoài biên phân phối bóng cho những cú ném phạt rất chuyên nghiệp.

"Sao cũ" chơi cùng "sao mới"

Nét mới trong NBA 2K12 được phô diễn ngay trên đoạn phim giới thiệu, với hình ảnh những huyền thoại cũ xuất hiện thi đấu cùng với các ngôi sao đương đại. Đây là điều mang lại nhiều ngạc nhiên pha lẫn thích thú cho người chơi trong phiên bản lần này. Để góp phần tăng thêm tính chân thực các nhân vật thuộc "thế hệ cũ" thường có màu sắc khác biệt. Còn những trận đấu thuộc về quá khứ cũng mang màu sắc ít sặc sỡ hơn so với thông thường. Người chơi sẽ thấy được sự đầu tư kỹ lưỡng của nhà sản xuất khi "thời trang thi đấu" của các danh thủ cũng rất hợp với thời.

Đặc biệt hơn với mục chơi NBA Greatest, NBA 2K12 sẽ điểm mặt 15 danh thủ hàng đầu cùng với những trận đấu đã làm nên tên tuổi của họ. Với những cái tên gạo cội như: Magic Johnson (Magic), Hakeem Olajuwon (The Dream), Isiah Thomas (Zeke),... và dĩ nhiên không thể thiếu "người bay" Michael Jordan (M.J).

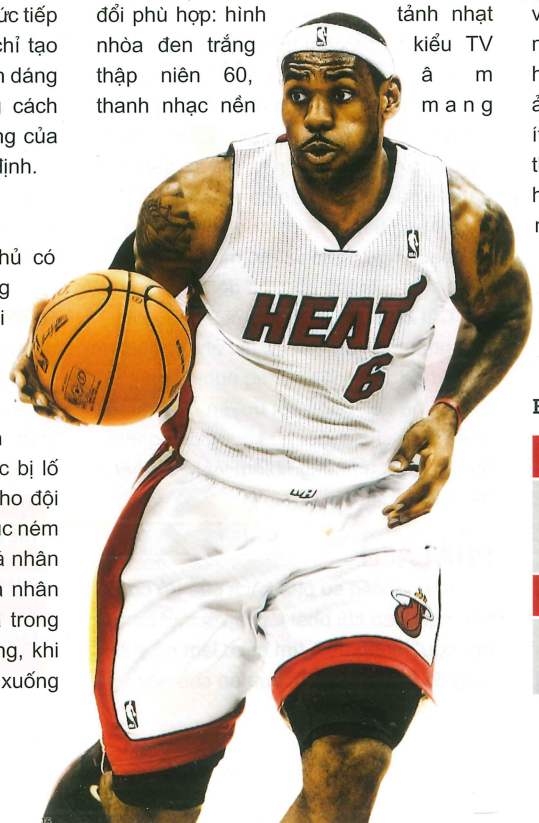
Nội dung đa dạng

Với các chế độ như: Quick Game, Buil A Dynasty, NBA Online, My2K Rank, NBA Greatest, Be A Star, giúp người chơi được cung cấp nhiều hơn lựa chọn để tham gia. Hầu hết các mục đều có thể bắt đầu ngay lập tức, chỉ trừ My2K Rank sẽ được kích hoạt về sau. Nếu thích so kè tài năng với người chơi khác thì NBA Online đáp ứng khá hoàn hảo yêu cầu của bạn. Còn mục chơi mang tính cá nhân quen thuộc vẫn nằm trong Be A Star. Tuy nhiên, giờ đây bạn có trong tay thêm nhiều tùy chỉnh mới hơn là chỉ chăm chút đến kiểu tóc, màu mắt,... như thông thường. Với khá nhiều tùy chọn mang tính kỹ thuật như: Shooting Form (ném bóng), Shot Base (kiểu nhảy lên khi kết thúc), Fadeaway (hình thức tiếp đất),... giúp cho người chơi không chỉ tạo riêng cho mình một nhân vật với hình dáng riêng biệt mà ngay cả đến phong cách cũng như kỹ thuật cá nhân đặc trưng của nhân vật cũng do người chơi quyết định.

Đường nét chuyên nghiệp

Phần ghi điểm của các cầu thủ có phần dễ dàng hơn trước nhưng không phải theo nghĩa thiếu đầu tư. Bởi khi một cầu thủ đang di chuyển về phía biên trong một đợt phản công nhanh. Nếu đợi nhân vật này tiến quá sát đường biên bạn mới chuyền bóng thì anh chàng sẽ ngay lập tức bị lố đà và bạn hiển nhiên biếu không cho đội bạn một đợt phản công mới. Trong lúc ném rổ bạn vừa phải sử dụng kỹ thuật cá nhân vừa phải chú ý đến hành động của nhân vật đội bạn đang truy cản. Nhất là trong tình huống anh ta giơ tay chắn bóng, khi đối thủ quá "mỏi tay" lơ là buông xuống trong khoảnh khắc thì đó chính là lúc bạn "tỏa sáng". Tuy nhiên có thành công hay không thì còn phải trông chờ vào kĩ thuật, sự phán đoán canh thời điểm chính xác để hoành thành một đợt tấn công hoàn hảo. Bạn dĩ nhiên là một nhân tố không thể thiếu trong đội hình khi thi đấu như một ngôi sao. Còn nếu ngược lại thì việc "mài quần" trên băng ghế dự bị hay bị thay thế sớm trong trận đấu là điều gần như không thể tránh khỏi. Việc phạm lỗi liên tục cũng có thể mang đến ít phút ngồi ngoài coi đồng đội chống đỡ vất vả trước những đợt tấn công không khoan nhượng từ phía đội bạn. Để cuối cùng khi bạn mãn hạn phạt bước ra sân đấu thì phải ngay lập tức làm một cuộc bám đuổi tỷ số khá vất vả.

Một ưu điểm khác nữa của NBA 2K12 nói riêng cũng như dòng NBA 2K nói chung so với kẻ cạnh tranh NBA Live của EA là việc tạo nên một không khí trên sàn đấu rất chân thực và sự cuốn hút đối với người chơi. Với chủ đề hướng đến những ngôi sao bóng rổ thế hệ cũ, giao diện của NBA 2K12 khi diễn ra những trận đấu kinh điển trong lịch sử đều có sự thay đổi phù hợp: hình ảnh nhạt nhòa đen trắng kiểu TV thập niên 60, âm thanh nhạc nền mang giai điệu của những năm 80 hòa quyện không khí cuồng nhiệt của những cổ động viên liên tục gọi tên các ngôi sao: Jordan, Pippen, Irving, Larry Btird, Kareem Abdul-Jabbar... Các yếu tố bình luận viên, hoạt náo viên, sân bóng, đồng phục cũng hồi sinh những khoảnh khắc khó quên.



Cầu trường rực lửa

Vẫn giữ nguyên nền tảng đồ họa, thậm chí có phần hoàn hảo hơn trước. NBA 2K12 khiến không ít người ngạc nhiên với sự thể hiện của mình. Các cầu thủ với gương mặt biểu cảm trong từng đường bóng, đi kèm với sự quyết tâm luôn hiện diện trên khuôn mặt khiến các trận đấu thêm căng thẳng. Mặt sân bóng đến mức bạn có thể thấy các dòng chữ trên các bảng quảng cáo phía trên hắt xuống. Từng bước chạy của các cầu thủ trong bộ quần áo thi đấu rộng rãi luôn đung đưa rất thực và nhẹ nhàng. Tiếng giày ma sát với sàn gỗ thay tiếng reo hò khiến khán đài giống như sắp vỡ tung mang đến cho người chơi nhiều cảm xúc khó tả. Dù vậy, đôi lúc bạn sẽ bắt gặp một số lỗi nhỏ như: bóng xuyên vật cản, hành động nhân vật đột nhiên trở nên thiếu uyển chuyển,... May mắn là các hiện tượng xảy ra khá ít và hầu như không ảnh hưởng tới cục diện trận đấu nên cũng ít gây ra sự khó chịu cho người chơi. Có thể nói rất khó để tìm thấy sự nhàm chán hiện diện trong phiên bản NBA 2K12 bởi những thêm thắt hợp lý. Nếu cứ giữ hướng phát triển như hiện tại thì e rằng người chơi sẽ phải tốn một khoản tiền nữa cho phiên bản sắp tới. Nhưng quả thật giá trị mà NBA 2K12 mang đến rất đáng "đồng tiền bát gạo".

BÁCH PHONG

UU

- Đồ họa và âm thanh đầu tư tốt.
- Nhiều mục chơi để lựa chọn.
- Đội hình "quá khứ" mới mẻ.

KHUYẾT

- Còn một vài lỗi nhỏ.
- Chỉ có một mục chơi hoàn toàn mới.

ƯU
- Đồ họa và âm thanh tuyệt vời.
- Sự hài hước điên rồ
- Giá trị chơi lại cao
- Thời lượng game dài

KHUYẾT
Một vài bug nhỏ trong nhiệm vụ.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

SAINT ROW: THE THIRD

"YÊNG HÙNG" ĐẤT CẢNG

Thể loại game hành động tự do (sandbox) mà người dẫn đầu là "bố già" Grand Theft Auto ngày càng phát triển, với đủ mọi đẳng cấp từ vô số những bản sao hạng bét đến những trò chơi đỉnh cao ít ỏi. Khi Saint Row: The Third chính thức phát hành, tưởng như người ta lại có thêm một game để cho vào danh sách những bản sao mới của GTA. Nhưng liệu nhận định này có chính xác không?

LÀN GIÓ MỚI CỦA THỂ LOẠI "SANDBOX"

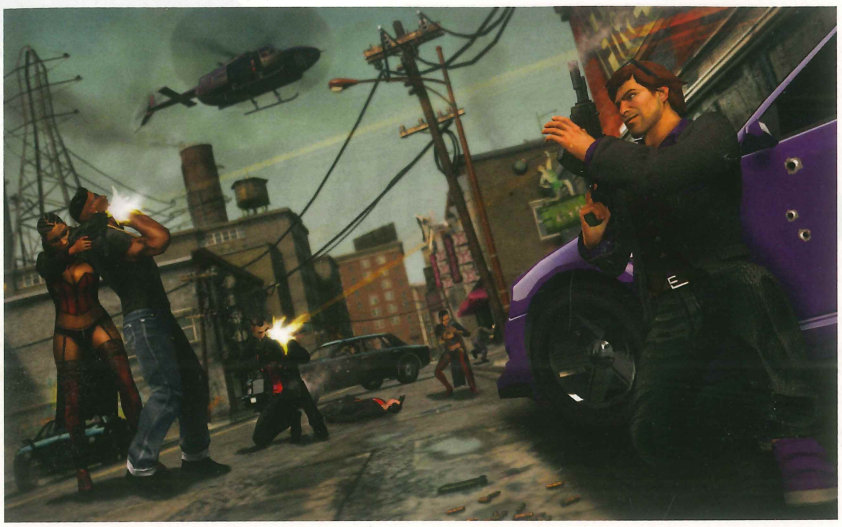
Trong một thể loại mà cái bóng quá lớn của ông trùm GTA che phủ lên mọi kẻ đàn em sau nó, thì sự so sánh giữa GTA và Saint Row: The Third là không thể tránh khỏi. Nhưng thật may mắn cho giới game thủ của thể loại hành động tự do, khi Saint Row: The Third không hề là một bản sao của GTA. Nó vẫn chứa một thế giới mở, với cốt truyện về các băng đảng, những trận đọ súng tranh giành lãnh thổ cùng những pha phóng xe bạt mạng trên khắp các nẻo đường. Nhưng những tay anh chị của Saint Row thực hiện điều này theo một cách khác. Đây sẽ là trò chơi buộc bạn phải ngồi lì trước màn hình và làm tất cả những gì game đòi hỏi với một nụ cười luôn hiện diện trên môi.

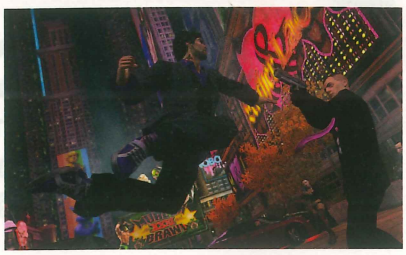
Nhiệm vụ đầu tiên giúp bạn cảm nhận những gì sẽ theo sát mình trong suốt hàng chục giờ chơi sau đó. Chỉ trong mười phút, nhà phát triển Volition đã "nhồi nhét" vào trong game vô số những pha hài hước một cách điên rồ và những hành động theo một logic kì quặc của các nhân vật trong game. Ta còn có thể kể đến một gã siêu sao cướp ngân hàng trong khi ngụy trang thành … chính mình, những kế hoạch ngớ ngẩn và mờ mịt nhất nhận được sự tán thành như thể đến từ một ông Gia Cát kiểu Tây, cùng sự chế nhạo của nhà phát triển đến nhiều tác phẩm kinh điển khác của ngành công nghiệp giải trí. Có thể nói, phần cốt truyện của game hoàn toàn chỉ là một bộ khung cho game tha hồ vẽ nên những nhiệm vụ kì dị nhất, hài hước nhất.

PHÁ CÁCH

Khi nói đến sự phá cách của trò chơi, bạn nghĩ sao khi phải lái xe với một con hổ "ngụ" kế bên, và tìm cách làm nó vui lòng để khỏi trở thành bữa ăn cho nó? Hay lừa đảo tiền bảo hiểm bằng cách lao mình vào những chiếc xe phóng vùn vụt xung quanh? Đấy là một vài ví dụ nho nhỏ trong hàng tá những điều mà bạn không thể ngờ tới nhưng sẽ tận tay thực hiện trong Saint Row. Và những món vũ khí quái đản như … bạch tuộc điều khiển trí óc, hay một khẩu súng có thể khiến cá mập xuất hiện ngay trên đường để xơi tái mục tiêu. Bên cạnh đó cũng có những món vũ khí "nghiêm túc" như súng ngắn, tiểu liên, bắn tỉa hay rocket. Tất cả những công cụ gây ra những vụ nổ to nhất, nhiều nhất đều được cung cấp một

TÊN GAME:	Saint Row: The Third
THỂ LOẠI:	HÀNH ĐỘNG
PHÁT HÀNH:	THQ
PHÁT TRIỂN:	Volition
NGÀY PHÁT HÀNH:	13/11/2011
ESRB (TUỔI):	M
HỆ MÁY:	PC, PS3, X360





cách tự do trong những cửa hàng vũ khí. Tất cả những món vũ khí này đều có thể nâng cấp bằng tiền có được sau các phi vụ, nhằm gây ra những vụ nổ to hơn và hỗn loạn hơn. Saint Row: The Third có vẻ như không phải là câu chuyện về một tay gangster và những phi vụ tầm thường, mà là về một tên trùm khủng bố "đẳng cấp" đến mức khó tin (chỉ có trong game và phim) của thế giới.

Đi kèm với những vụ nổ, những pha đấu súng và lỗ đạn trên tường, game thủ sẽ có được sự kính nể (respect) của những người xung quanh. Đây chính là hệ thống điểm kinh nghiệm của game, cho phép game thủ mở khóa và mua các nâng cấp mới nhằm cải thiện khả năng chiến đấu của mình cũng như đồng đội. Một cải tiến đáng kể là game không còn đòi hỏi người chơi phải đạt đến một mốc respect nhất định trước khi có thể tiếp tục theo dõi diễn tiến của game, cho phép người chơi tự do hơn trong mọi hành động. Bên cạnh đó, bạn còn có thể tùy biến hình ảnh của chính mình một cách khá tự do, với rất nhiều lựa chọn về hình thể, khuôn mặt, quần áo mà game cung cấp, và có thể thay đổi bất kì lúc nào nhờ vào tính năng phẫu thuật thẩm mĩ của game. Một điểm đáng tiếc nho nhỏ là bề ngoài của nhân vật không thực sự ảnh hưởng đến lối chơi hay cốt truyện, mà chỉ góp phần thay đổi lời thoại của các nhân vật xung quanh mà thôi. Khả năng tùy biến của game còn mở rộng ra đến các thành viên trong băng đảng, trang phục họ mặc, vũ khí được sử dụng hay những cỗ xe nằm trong gara của bạn. Có thể nói sự đa dạng này cũng "ghi điểm" cho Saint Row trong lòng rất nhiều game thủ yêu thích sự tự do.

Trong một thế giới công nghệ cao như Steelport, một chiếc điện thoại chắc chắn không thể thiếu trong hành trang của người chơi. Và khi Niko Bellic nhìn vào chiếc điện thoại của mình, anh ta sẽ phải ghen tị với bạn, bởi chiếc điện thoại "free" mà Saint Row The Third phát cho game thủ có mọi tính năng mà Niko chỉ nằm mơ mới thấy. Mọi hoạt động của trò chơi đều xoay quanh chiếc điện thoại này, từ thu nhập cá nhân, các nhiệm vụ mới, nâng cấp cho bản thân và đồng bọn, gọi hỗ trợ trong chiến đấu hay thậm chí … cheat đều xuất hiện trong một phím bấm đơn giản. Bạn có thể tìm kiếm những cửa hàng, các cơ ngơi đang rao bán, vị trí tụ tập của đối thủ hay nhờ khả năng dẫn đường GPS chỉ đến nơi mình muốn một cách dễ dàng. Nhạc nền, nhiều nhiệm vụ phụ và các thử thách cũng nằm sẵn trong chiếc điện thoại này, cung cấp cho game thủ những giờ phút "đổi gió" thú vị sau khi đã thỏa mãn với sự điên rồ mà game mang lại trong những nhiệm vụ chính.

Bên cạnh phần chơi theo cốt truyện chính cho phép chơi một mình hay qua LAN, online cùng bè bạn, game thủ còn có thể tham gia vào Whored Mode, nơi mà mỗi màn chơi đều đưa bạn vào một bối cảnh kì quặc như đối đầu với lũ zombie bé tí teo hay chiến đấu với những kẻ thù sử dụng những thứ vũ khí … bất nhã. Sự vắng bóng của phần chơi đối kháng không hẳn là một điểm yếu, bởi mục chơi này không nhận được nhiều cảm tình ở hai phiên bản trước, và được thay thế một cách hoàn hảo nhờ vào chế độ Co-op của game. Người chơi còn có thể sử dụng tính năng quay phim và chụp ảnh của chiếc điện thoại để lưu trữ những hình ảnh thú vị và chia sẻ lên các trang mạng xã hội hoặc lên diễn đàn của trò chơi, một điều tuyệt vời cho một trò chơi "cá tính" như The Third.

HÌNH ÂM HÀI HÒA

Một số lỗi nhỏ cũng tồn tại trong các nhiệm vụ game, nhưng chúng không ảnh hưởng gì đến lối chơi và có thể vượt qua một cách dễ dàng bằng cách load lại từ đầu nhiệm vụ đó. Tất cả những phá hoại và điên rồ trong Saint Row: The Third đi kèm với phần hình ảnh khá đẹp mắt và nặng nề. Trên những cỗ máy vừa đủ cấu hình tối thiểu, hiện tượng giảm khung hình thường xuyên diễn ra và gây rất nhiều điều khó chịu. Tuy nhiên, nếu đủ khả năng để đẩy lên đến mức cao nhất và kích hoạt chế độ Direct X 10-11, game thủ có thể thưởng thức hết vẻ đẹp của game một cách mượt mà và ấn tượng trên nền những bản nhạc nền đúng chất gangster đến từ các kênh radio của Saint Row. Một điều đáng tiếc là tính năng quay clip của game tự động tắt các bản nhạc nền này do yêu cầu về bản quyền, nên game thủ chỉ còn cách tự lồng những bài nhạc của mình nếu muốn có được một đoạn clip thật ấn tượng.

Sau tất cả những gì đã nói, hẳn game thủ đều biết được rằng Saint Row: The Third là một trò chơi chỉ thiếu hai thứ trong toàn bộ nội dung của nó: sự nghiêm túc bị loại bỏ một cách cố ý, và một lời khuyến cáo "đừng làm thử ở nhà" dành cho những ai có ý định trải nghiệm tất cả những thứ kể trên trước màn hình máy tính. Còn lại, nếu bạn muốn tìm kiếm một ít điên rồ và ngớ ngẩn hay những quái quái, gia nhập vào Saint Row chắc chắn không phải là một lựa chọn sai lầm.

PHẠM LÊ

CẤU HÌNH TỐI THIỂU

CPU: Core 2 Duo E4400 hoặc AMD Athlon 64 BE2400
RAM: 2GB RAM
VGA: Nvidia 8800GTS hoặc Radeon HD3800
HDD: 10GB
OS: Windows XP/ Vista/ 7

Forza Motorsport 4

CẢM HỨNG CỦA XE

Mùa game đua xe 2011 khép lại với hàng loạt cái tên đáng chú ý như Dirt 3, Need for Speed Shift 2, Need for Speed The Run, F1 2011... Nổi bật trên tất cả những cái tên đó là Forza Motorsport 4, một siêu phẩm mà mỗi khi xuất hiện, dân đam mê thể loại đua xe mô phỏng lại "điên đảo".

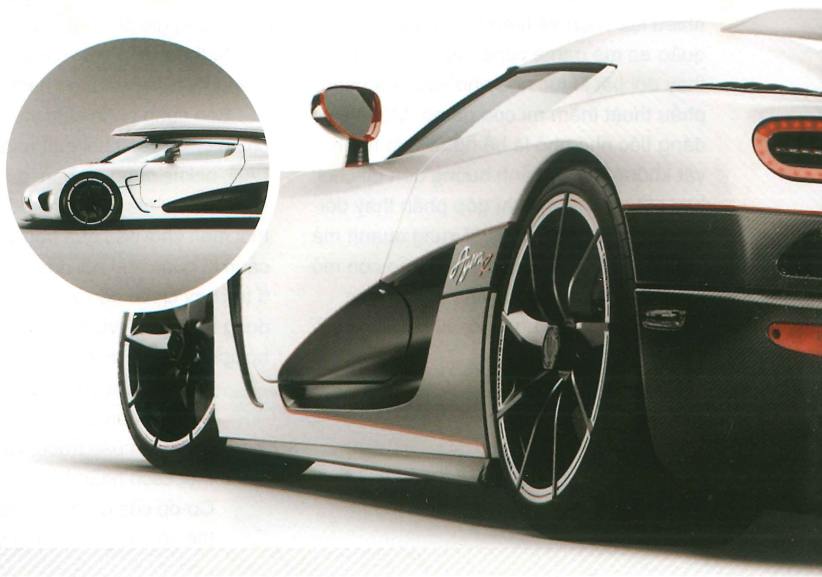
PHÁT TRIỂN
Turn 10 Studios
PHÁT HÀNH
Microsoft Studios
NGÀY PHÁT HÀNH
11/11/2011
THỂ LOẠI
Đua xe
ESRB
Everyone

Là kình địch số một của dòng game đua xe mô phỏng Gran Turismo trên hệ PS3, từ khi ra đời Forza của Microsoft đã được xây dựng dựa trên nền mô phỏng thực tế. Gran Turismo có những gì thì lập tức Forza cũng có để đáp ứng yêu cầu của các fan trên hệ máy Xbox và Xbox 360. Nói đến Forza 4, cái nhìn ấn tượng đầu tiên về game chính là phần đồ hoạ. Quả thật, trong thời điểm hiện nay, Forza 4 là game đua xe đẹp nhất trong tất cả các game. Bạn sẽ giật mình khi quan sát những chiếc xe trong game một cách cận cảnh nhất, bằng tất cả góc độ, thậm chí Forza 4 còn cho phép người chơi phóng to những ngóc ngách của xe để phô diễn kĩ thuật dựng hình xe trong game. Việc ứng dụng kỹ thuật đa nguồn sáng lên mô hình xe của các nhà đồ hoạ đã làm cho hình ảnh của những chiếc xe trong Forza 4 khi để trong Garage trông thật đến mức kinh ngạc. Không những thế, chất lượng đồ hoạ xe khi đua cũng là một điểm cộng cho Forza 4, không giống như Gran Turismo 5, đồ hoạ khi đua không hề giảm sút so với khi quan sát xe ở chế độ tĩnh. Ánh nắng phản chiếu đủ các thời điểm trong ngày, đổ bóng hoàn hảo đã làm cho bức tranh khi đua của Forza 4 đẹp rực rỡ. Chưa kể, bằng cách tận dụng tối ưu phần cứng Xbox 360, từng khung hình trong game chuyển động mượt mà, giúp cho người chơi cảm giác được tốc độ, cũng như thoải mái khi điều khiển chiếc xế hộp yêu dấu của mình.

LÁI CHIẾC "XẾ ĐỘ" NÀO BẠN THÍCH

Mặc dù không sở hữu nhiều xe như đại kình địch Gran Turismo, nhưng bộ sưu tập xe của Forza 4 cũng khiến nhiều Fan thể loại đua xe phải điên đảo. Hơn 500 xe từ hơn 80 nhà sản xuất xe hơi lớn nhất Thế giới sẽ làm thoả mãn những đam mê về xe của bất cứ ai. Tuy vậy, hãng Porche nổi tiếng đã không có mặt trong bộ sưu tập xe của Forza 4 do vấn đề bản quyền, nhưng Microsoft cam đoan, hãng xe Đức sẽ xuất hiện trong những DLC sắp tới. Ở mỗi hãng xe, bạn sẽ bắt gặp những xe nổi tiếng nhất theo từng đời, ví dụ như Nissan Skyline, bạn sẽ có thể chọn những chiếc từ đời 1997 cho đến 2007 với từng nét ưu việt khác nhau. Sự đa dạng về đời xe cũng giúp người chơi có cái nhìn toàn cảnh hơn về các loại xe nổi tiếng trong quá khứ và hiện tại. Một trong những điểm thú vị trong bộ sưu tập xe lần này chính là việc ngoài những hãng chuyên làm siêu xe ra thì lần này có sự góp mặt của những hãng xe phổ thông như Huyndai, KIA, với những Huyndai Sonata, Genesis, KIA Morning quen thuộc ở Việt Nam.

Hơn 500 loại xe, nhưng tất cả chúng không chỉ khác nhau ở hình dáng bên ngoài mà còn khác nhau ở cách thức điều khiển và sức mạnh. Turn 10 quả thật là một nhà phát triển game rất bài bản và có trách nhiệm với sản phẩm của mình, từng động cơ trong game điều được mô phỏng sát với thực tế. Bạn sẽ cảm nhận một chiếc Lamborghini Diablo SV chạy khác thế nào so với người tiền nhiệm Lamborghini Contach. Các điều khiển của những xe đời sau cũng dễ dàng hơn hẳn những chiếc xe của Thập niên 70, 80. Độ



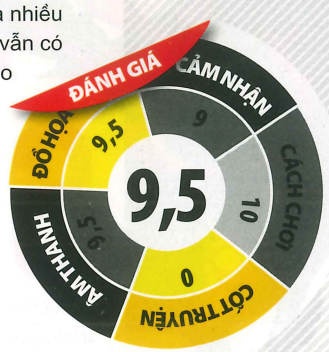
bám đường cũng khác nhau theo từng đời xe và từng thiết kế xe. Xe có chiều dài như Dodge Viper sẽ khó điều khiển và dễ trượt lái hơn hẳn các loại siêu xe khác như Lamborghini Galardo. Những tiêu chí về tốc độ, sức mạnh, độ bám đường của từng xe sẽ tạo nên một khung tiêu chí tổng quát cho từng loại xe, và những khung tiêu chí này được đánh dấu theo các ký tự từ F, E...đến A, S, R với S, R là những siêu xe và các loại xe đua chuyên nghiệp. Các cuộc đua trong Forza 4 sẽ phân theo các khung tiêu chí này.

Phần nâng cấp xe của Forza 4 thoạt nhìn khá đơn giản, nhưng đi sâu vào tìm hiểu, người yêu xe sẽ nắm thêm rất nhiều về những chi tiết cấu thành trên xe và những thay đổi từng bộ phận sẽ tác động đến năng lực của chiếc xe ra sao. Quả thật khám phá phần nâng cấp xe, người chơi sẽ cảm thấy Forza 4 như là một cẩm nang tất tần tật về xe cộ. Xuất phát điểm từ khung tiêu chí D nhưng có thể qua nâng cấp, một chiếc Toyota Yaris sẽ trở thành xe loại B, hoặc A để có thể tranh tài cùng các cuộc đua theo các Khung tiêu chí cao hơn. Một điều cần cân nhắc là việc nâng cấp xe trong Forza 4 khá tốn kém, do đó nếu được, người chơi nên mua xe mới để tham gia vào các vòng đua thuộc khung tiêu chí cao hơn thay vì nâng cấp xe

ĐƯỜNG ĐUA TOÀN CẦU

Sẽ có nhiều người cảm thấy thất vọng với Forza 4 do quá ít đổi mới so với người tiền nhiệm Forza 3. Tuy nhiên nếu công bằng hơn mà nói, Forza 3 đã là một sản phẩm quá hoàn hảo thì Forza 4 cùng những cải tiến nho nhỏ cũng đã là một phần thưởng lớn dành cho các Fan hâm mộ. Lối chơi của Forza 4 thật ra chỉ là một nâng cấp giao diện của Forza 3, nhất là phần chơi World Tour. Bỏ đi những menu đơn điệu, phần chơi World Tour của game là một trình duyệt theo kiểu GPS, người chơi sẽ được game dẫn dắt đi khắp những nơi nổi tiếng về xe cộ như Nhật Bản, Hoa Kỳ, Đức, Anh, và cả vùng núi tuyết ở Thụy Sĩ vốn không mấy nổi tiếng về xe nhưng lại có cảnh vật đẹp. Bên cạnh đó, giọng nói hướng dẫn sẽ theo người chơi xuyên suốt phần World Tour như một phụ tá đắc lực. Một bổ sung nho nhỏ của Forza 4 chính là việc cho phép người chơi chọn lựa cho mình cách thức đua ở cùng một màn đua với những phần thưởng khác nhau ở từng cách thức đua. Giống như Forza 2 và 3, về cơ bản game chia là hai loại điểm kinh nghiệm: điểm kinh nghiệm của người chơi với phần thưởng là một chiếc xe đặc biệt khi lên cấp và điểm kinh nghiệm của hãng xe mà người chơi dùng, khi xe lên cấp trò chơi sẽ giảm giá nâng cấp xe thuộc hãng đó cho người chơi. Điểm khác biệt duy nhất của Forza 4 so với những người tiền nhiệm chính là không nhất thiết phải tham gia phần World Tour mới có thể kiếm điểm kinh nghiệm, người chơi có thể "lên cấp" và kiếm tiền ở hầu hết các mục chơi của game

Trí thông minh nhân tạo (AI) là một phần không thể thiếu trong bất kỳ một trò chơi điện tử hiện đại ngày nay. AI trong Forza 4 được thiết kế khá kỹ, với từng cấp độ chơi bạn sẽ nhận thấy được sự khác nhau về AI, cấp dễ AI khá vụng về và không có khả năng tranh chấp, cấp càng khó, AI càng thể hiện sự sắc sảo trong từng pha bẻ lái và khả năng che chắn, ép xe khá tốt khi bạn chuẩn bị qua mặt chúng. Chưa kể đôi lúc AI của Forza 4 thật đến nỗi, ở những chặn đua nhiều vòng, một tay lái của máy vẫn có thể bị căng thẳng khi bị đeo bám quyết liệt và trật khỏi đường đua hoặc lung túng gây ra tai nạn chứ không phải lúc nào máy cũng hoàn hảo.



Đường đua trong Forza 4 vẫn là những đường đua quen thuộc đã có từ thời Forza 3, và có bổ sung thêm một vài đường đua đặc biệt khác. Tuy nhiên khá thất vọng là những đường đua trong Forza 4 đều không hề có thay đổi đáng kể. Bạn sẽ cảm giác như mình vẫn đang chơi Forza 3 khi 1, 2 đường đua mới trong Forza 4 không có gì đặc sắc. Việc bổ sung duy nhất mà Turn 10 làm chính là bổ sung yếu tố thời gian trong mỗi đường đua, tuy nhiên yếu tố thời tiết, và đua đêm, một điểm mạnh của đại kình địch Gran Turismo 5 lại một nữa vắng mặt ở dòng game Forza.

Một năm 2011 với không ít những game đỉnh cao đã khép lại và Forza 4 là một trong số đó, có thể Dirt 3 khá xuất sắc, Need for Speed The Run khá táo bạo, nhưng trên hết Forza 4 vẫn là game đua xe hay nhất trong năm.

CHÁNH TRUNG

Ultimate Marvel vs Capcom 3

ĐẤU TRƯỜNG TỐI THƯỢNG

Cuộc "vượt rào" của Capcom vào thế giới Marvel nhiều năm trước mang lại những thành công rực rỡ, nhưng có vẻ như họ đang mờ mắt dưới ánh hào quang của chính mình.

PHÁT TRIỂN
Capcom
PHÁT HÀNH
Capcom
NGÀY PHÁT HÀNH
15/11/2011
THỂ LOẠI
Đối kháng
ESRB
Teen

Sau phiên bản Marvel vs. Capcom 3 được ra mắt một năm trước và nhận được khá nhiều chỉ trích vì sự nghèo nàn trong các kiểu chơi cũng như số lượng chỉ 36 nhân vật hiện diện trong game. Capcom nhanh chóng tung ra phiên bản mới mang tên Ultimate Marvel vs. Capcom 3 nhằm bù đắp lại những gì còn "nợ" lại các fan của mình trong phiên bản gốc.

Trong lần trở lại này, vẫn đóng vai trò là một bộ sưu tập những siêu anh hùng của Marvel và các nhân vật trong những dòng game tiêu biểu của Capcom, UMVC3 bổ sung thêm một đội ngũ 12 nhân vật mới vào đội hình thi đấu, nâng tổng số nhân vật dành cho game thủ lên đến con số 48. Chúng ta có thể kể đến gã con lai Vergil của DMC, nhà nhiếp ảnh Frank West trong Dead Rising, tay luật sư Will Wright hay những siêu nhân Marvel như Dr. Strange, Nova, Rocket Raccoon… Mỗi nhân vật mới này đều là một bổ sung đáng giá vào trò chơi, bởi họ có những đặc điểm riêng được thể hiện khá rõ nét thông qua các câu thoại trước trận đấu cũng như chính những đòn thế mà họ tung ra để "đập bẹp" kẻ thù.

CHIÊU THỨC CŨ, HIỆU ỨNG MỚI

Sau khi nhận thấy lối chơi của các game thủ trong phiên bản trước quá thiên về các nhân vật cận chiến mà bỏ quên "nét đẹp" của những pha chiến đấu tầm xa, Capcom đã thực hiện việc điều chỉnh lại các chiêu thức trong game một cách toàn diện. Nhiều chiêu thức cũ được cho thêm vào những hiệu ứng mới. Chẳng hạn rút bớt thanh năng lượng của đối thủ hay gây choáng trong thời gian ngắn. Nhiều thay đổi khác về lượng máu, đánh lùi hay khả năng hủy chiêu của đối thủ cũng được đưa vào. Nhưng quan trọng nhất trong số những thay đổi mới là việc Capcom định hướng lại cho gần một nửa số nhân vật trong game trở thành những tay có sở trường đánh tầm xa. Các chiêu thức X-Factor giờ đây có thể thực hiện ngay trên không trung nhưng với thời gian ngắn hơn, đồng thời các super combo cũng được tăng thêm sát thương khi thanh X-Factor đạt đến đỉnh cao của nó.

Phần chơi theo cốt truyện của game thực sự tỏ ra khá nhàm chán, khi game thủ phải lập ra một đội gồm ba chiến binh và liên tục chiến đấu qua các đối thủ ngày càng khó xơi và cuối cùng là con trùm khổng lồ Galactus. Cuối cùng phần thưởng nhận được là vài khung hình truyện tranh cho kết thúc của game. Mục chơi Mission thực sự có phần giống với một phiên bản của chế độ Training, chỉ khác biệt là Mission yêu cầu game thủ thực hiện những combo ngày càng dài và khó hơn mà không có một sự trợ giúp nào từ trò chơi.

Nhưng chế độ chơi multiplayer mới là "món chính" của thể loại đối kháng nói chung và UMVC3 nói riêng. Ở đây, trò chơi có một bước tiến dài khi đưa vào chế độ Spectator, cho phép game thủ làm khán giả theo dõi trận chiến của người khác trong khi chờ đợi đến lượt mình. Chính ở đây, hai cách điều khiển simple và standard của game mới thể hiện được vai trò của mình, khi cho phép những game thủ "hạng gà" của thể loại đối kháng cũng có thể thực hiện những chiêu thức đẹp mắt trong các trận đánh, thực hiện những pha cứu viện ngoạn mục và "tẩm quất" đối thủ một cách điệu nghệ. Tất nhiên, việc hiểu rõ về hiệu quả của từng chiêu thức vẫn rất quan trọng, bởi mỗi nhân vật gần như được Capcom cho sẵn một hệ thống đòn thế phù hợp với đặc tính của họ và tương quan vị trí giữa hai nhân vật trên võ đài.

ÂM HỌA HÀI HÒA

Và cuối cùng, khi nhìn vào phần hình ảnh của game, ta vẫn nhận thấy những nét quen thuộc của MVC3. Vẫn với những chiêu thức hào nhoáng và hiệu ứng màu sắc sặc sỡ, tất cả những gì từng có trong MVC3 đều được sao chép lại trong UMVC3. Dàn nhân vật 3D chiến đấu trong môi trường 2D cực kì chi tiết. Điểm nổi bật về đồ họa còn phải kể đến các tuyệt chiêu khi được tung ra của các nhân vật đầy màu sắc và sáng tạo. Trang phục của các nhân vật trong UMVC3 cũng được thể hiện theo đúng nguyên bản và có thể mở khóa thêm trong quá trình chơi. Về mặt âm thanh, MVC3 thực hiện khá tốt không khí của một trận đấu với những bản nhạc sôi động và những lời thoại của nhân vật. Không chỉ là những câu thách thức thông thường, các lời thoại sẽ thay đổi tùy theo nhân vật tham gia chiến đấu.

LỜI KẾT

Tất cả những gì khác biệt giữa nó và bản MVC3 chỉ là 12 nhân vật mới, các đấu trường mới, một vài chỉnh sửa trong lối chơi và một chút gia vị cho phần Multiplayer. Những điểm yếu của phiên bản trước như phần chơi đơn tầm thường, các mô hình nhân vật không thật chi tiết, tính năng replay vắng bóng vẫn hiện diện trong UMVC3. Thậm chí chế độ Shadow Mode khá thú vị ở Marvel vs. Capcom 3 cũng biến mất trong lần trở lại này, mà thay bằng một DLC mới mang tên Heroes and Herald mà nhà phát triển hứa sẽ phát hành miễn phí sau khi game chính thức ra mắt!

Có vẻ như một năm là khoảng thời gian quá ngắn để Capcom làm được một sự thay đổi thật sự rõ nét cho trò chơi của mình. Vì thế Ultimate Marvel vs. Capcom 3 chỉ dừng lại ở mức một lựa chọn không tồi cho những ai chưa từng thử nghiệm phiên bản trước.

MINH THẮNG

UU
- Đồ họa và âm thanh tốt.
- Giá trị chơi lại cao.
- Điều chỉnh lối chơi hợp lý.

KHUYẾT
- Phần chơi đơn tẻ nhạt.

TRINE 2
CỔ VẬT XỨ THẦN TIÊN

Một ngày nọ ở xứ sở thần tiên, khi những người hùng của chúng ta - Thief, Wizard và Knight - đang bận bịu với những công việc thường ngày của mình, thì món cổ vật mang tên Trine lại xuất hiện. Đó sẽ là một cuộc phiêu lưu mới, với quái vật khổng lồ, công chúa và hiệp sĩ, những cái bẫy chết người cùng một con rồng hùng mạnh...

KHUYẾT
- Cốt truyện rời rạc.

ƯU
- Đồ họa và âm thanh tuyệt vời.
- Lối chơi sáng tạo
- Các câu đố thú vị
- Không đòi hỏi cấu hình cao
- Cho phép nhiều người chơi phối hợp trên cùng 1 máy.

TÊN GAME:	Trine 2
THỂ LOẠI:	Hành động
PHÁT HÀNH:	Atlus
PHÁT TRIỂN:	Frozenbyte
NGÀY PHÁT HÀNH:	21/12/2011
ESRB (TUỔI):	T
HỆ MÁY:	X360, PS3, PC

BỘ BA HOÀN HẢO

Hai năm về trước, khi Trine lần đầu tiên ra mắt game thủ với lối chơi platform đầy thú vị trên nền đồ họa tuyệt đẹp, bất kì ai cũng biết rằng rồi sẽ có một phiên bản tiếp theo. Thật vậy, vào những ngày cuối năm 2011, Trine 2 đã xuất hiện để mang lại một chuyến phiêu lưu mới cho những người hâm mộ.

Trine 2 là một sự hòa trộn của phiêu lưu, giải đố và chiến đấu. Người chơi sẽ khám phá từng khung hình, từng ngõ ngách của mỗi màn chơi, và nhận được những thành quả xứng đáng. Mỗi người trong số bộ ba nhân vật của game đều có các kĩ năng riêng cần đến điểm kĩ năng để học tập.

Các câu đố được đặt rải rác trong game bao gồm khá nhiều kiểu khác nhau, từ tìm cách tưới nước cho một cái cây, cân bằng các vật thể bấp bênh, di chuyển giữa những cổng teleport hay dính líu đến hàng loạt bánh răng, công tắc và cần gạt. Trò chơi khởi đầu bằng những thách đố khá đơn giản, nhưng game thủ sẽ nhanh chóng phải "vò đầu bứt tai" khi độ khó của chúng ngày càng lên cao. Mỗi câu đố đều có nhiều cách để vượt qua, từ "lịch sự" theo đúng những gì nhà phát triển mong muốn, cho đến những phương pháp có phần ... bạo lực. Làm thế nào để đến được với một cánh cửa ở rất xa bên kia bờ vực? Bạn có thể lợi dụng dòng khí đẩy mình đến nơi, canh thời gian nhảy

qua các tấm gỗ liên tục di chuyển, hoặc phá hỏng những bánh răng làm các tấm gỗ dừng lại để vượt qua. Có những câu đố còn mở ra nhiều cách giải hơn. Điều đó khiến người chơi phát huy trí tưởng tượng của mình. Thật may mắn là nhà phát triển Frozenbyte "tốt bụng" kèm theo những gợi ý mỗi khi game thủ kẹt lại quá lâu tại một nơi nào đó. Game có rất nhiều khu vực bí mật và thường game thủ sẽ nhận ra được mình đang đi vào những nơi này nhờ vào độ khó của chúng. Đây là một cách để Frozenbyte nói cho người chơi rằng "bạn đang tìm đến một nơi mà chúng tôi không muốn cho bạn đến", và nếu game thủ có thể vượt qua những câu đố hay thử thách được đặt trong các khu vực này, những gì mà họ nhận được không chỉ là những phần thưởng bình thường, mà còn là một cảm giác thỏa mãn khi vượt qua những thử thách gian nan.

MUÔN VÀN THỬ THÁCH

Bên cạnh đó, chiến đấu cũng là một phần quan trọng của game. Đối thủ của người chơi khá đa dạng, bao gồm lũ Goblin, những con nhện khổng lồ, các loài hoa ăn thịt... Những trận chiến trong Trine 2 là nơi để hiệp sĩ Pontius trổ tài, sau khi tỏ ra tương đối mờ nhạt trong giải đố và khám phá. Chàng hiệp sĩ có khả năng sử dụng kiếm và khiên hoặc một cây búa tạ hạng nặng. Chàng là lựa chọn thích hợp nhất trong chiến đấu bởi những mũi tên của Zoya tỏ ra không hiệu quả khi có nhiều đối thủ vây quanh. Ngoài ra, Trine 2 còn có những con trùm với kích thước khổng lồ, một số sẽ đòi hỏi kĩ năng chiến đấu của người chơi, nhưng số khác chỉ cần đến khả năng quan sát và một chút suy nghĩ. Những pha chiến đấu cũng được sắp xếp xen giữa những khoảng lặng tìm đường một cách hợp lý, giúp game thủ luôn có được cảm giác tươi mới trong từng màn chơi của game.

Khác với phiên bản đầu tiên, Trine 2 mang lại cho người chơi những chế độ multiplayer mới đa dạng hơn hẳn. Từ ba người chơi dùng gamepad và bàn phím trên cùng một máy cho đến thông qua kết nối mạng, Trine 2 cho phép game thủ thưởng thức nó cùng bạn bè ở bất kì đâu. Dù vậy, thiết kế màn chơi và các câu đố trong game chỉ tỏ ra thử thách nhất trong chế độ chơi đơn, khi bạn chỉ một mình và phải tận dụng những kĩ năng của các nhân vật một cách khéo léo nhất. Còn trong mục chơi mạng, các câu đố của game tỏ ra khá dễ dàng, nhưng bù lại game thủ sẽ có dịp thử nghiệm những cách giải mới, những cách kết hợp nhân vật mới để vượt qua cả màn chơi. Bạn có muốn thấy ba tay phù thủy tung những khối hộp khắp nơi, trận mưa tên từ ba nàng đạo tặc Zoya, hay ba chàng hiệp sĩ ... béo Pontius cùng nhau "xử đẹp" lũ Goblin? Chế độ chơi mạng của Trine 2 sẽ mang lại những trận cười sảng khoái hơn hẳn khi game thủ chỉ một mình trong thế giới của game. Điểm trừ duy nhất chỉ là game thiếu những câu đố thực sự thử thách buộc cả ba người phải hành động thật ăn ý hoặc mất nhiều thời gian suy tính, thử nghiệm trước khi có thể vượt qua.

HÌNH ÂM MÃN Ý

Khi nói về những cảnh trong game, phải khẳng định một điều là tất cả những ai đã tận mắt trải nghiệm đều phải dành những từ ngữ đẹp nhất cho Trine 2. Mặc dù lối chơi trên nền 2D, nhưng môi trường trong game thực sự có chiều sâu và vẻ đẹp độc nhất không thể tìm thấy trong trò chơi nào khác. Từ những cánh rừng xanh tươi bạt ngàn, tòa lâu đài ẩn hoang vắng hay những hang động ngầm đều được dựng nên một cách cực kì chi tiết và đẹp mắt. Sẽ không ít lần game thủ dừng lại và để mặc cho nhân vật của mình đứng yên giữa một khung cảnh tuyệt vời để thưởng thức và trầm trồ trước hình ảnh mà trò chơi mang lại. Mỗi màn chơi còn là một bộ sưu tập phong phú của những ý tưởng độc đáo. Ba nhân vật chính có thể bắt đầu giữa bờ biển dưới ánh nắng bình minh, nhưng sẽ lập tức rơi vào một cơn bão tố, sau đó lại tìm đến một tòa lâu đài để tránh bão. Bạn còn có thể nhìn thấy những điều nhỏ nhặt khác trên những vật tưởng như chỉ làm nền, nhưng lại được chăm chút bằng những chi tiết sinh động như lũ đom đóm bám theo nguồn sáng trong những hang động tối tăm, hay những gốc cây ma quái dõi theo từng bước đi của bạn. Có thể nói rằng hình ảnh trong Trine 2 đẹp mắt và rực rỡ đến mức tất cả những game "đỉnh cao về hình ảnh" khác đều sẽ bị lu mờ.

Frozenbyte đã hoàn thành xuất sắc phần việc của mình khi mang đến cho game thủ một Trine 2 thấm đẫm trong những giai điệu huyền bí và mượt mà của Ari Pulkkinen. Mặc cho phần cốt truyện không thật sự chặt chẽ và thuyết phục, nhưng game thủ ắt hẳn sẽ không lấy làm phiền lòng khi bay nhảy và ngụp lặn trong thế giới của Trine 2. Giờ đây, bạn đã có tất cả những gì cần có để viết nên một câu chuyện cổ tích mới cùng bộ ba luôn sẵn sàng cho các cuộc phiêu lưu.

PHẠM LÊ

HAPPY FEET TWO THE VIDEOGAME

VŨ ĐIỆU HẠNH PHÚC

Nếu bạn khoái nhảy múa, vui đùa, hãy đến với cuộc phiêu lưu của những con chim cánh cụt.

Chim cánh cụt vốn đã rất phổ biến trong game cũng như trong những bộ phim hoạt hình. Từ những con chim cánh cụt trong Super Mario 64 đến sự xuất hiện khác nhau của chim cánh cụt trong game Konami. Những chú chim cánh cụt trông rất hóm hỉnh và đáng yêu, vì vậy không có gì ngạc nhiên khi hãng Warner Bros quyết định biến bộ phim hoạt hình nổi tiếng Happy Feet 2 thành một trò chơi điện tử.

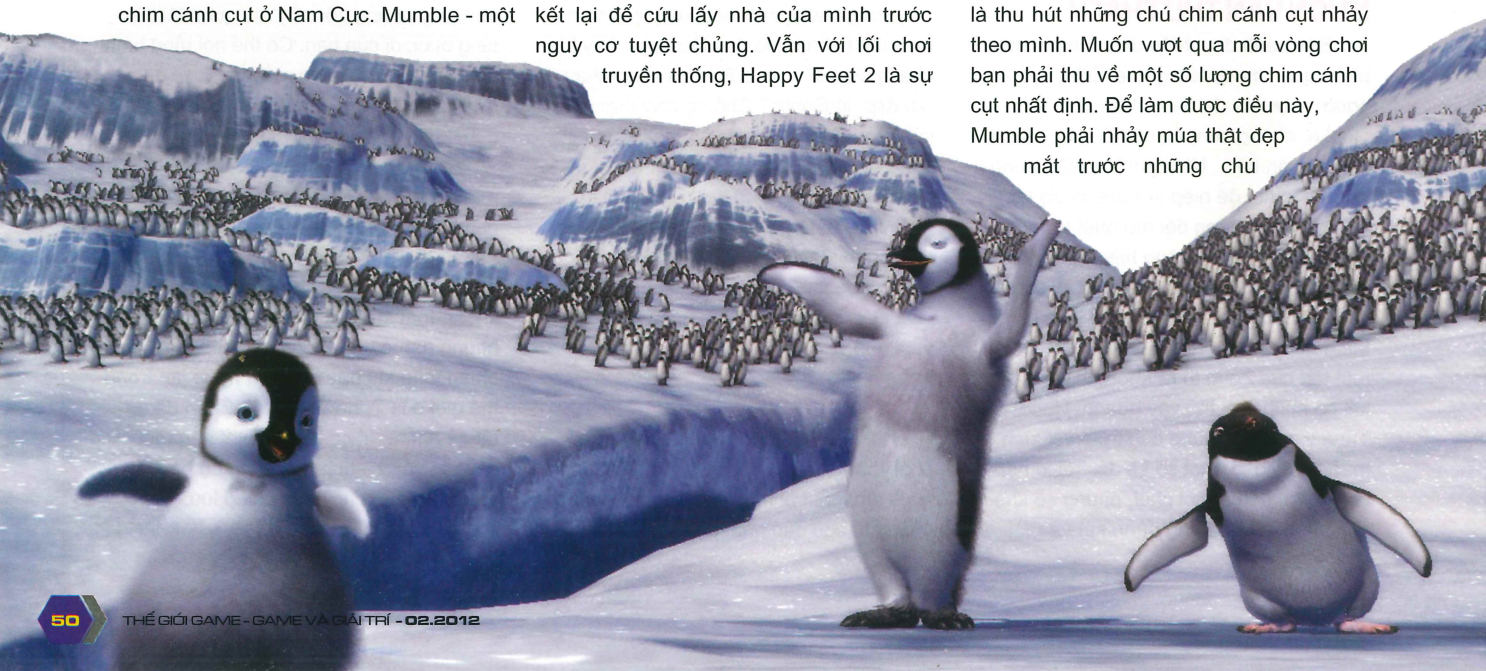
Cánh cụt phiêu lưu

Happy Feet Two là câu chuyện nối tiếp của Happy Feet về thế giới của loài chim cánh cụt ở Nam Cực. Mumble - một vũ sư cực kỳ tài năng của thế giới chim cánh cụt thực sự buồn lòng vì cậu con trai nhỏ Erik của anh chẳng mơ màng gì tới nhảy. Dù bố có động viên hay khuyên nhủ nhưng Erik tập nhảy với một vẻ vô cùng miễn cưỡng. Cậu chỉ mơ ước được bay như Sven Mighty - một chú chim cánh cụt có thể bay lượn như những loài chim khác. Trong khi người bố tài năng Mumble cùng người bạn đồng hành Ramon dạy nhảy cho Erik tìm lại chính mình thì có một mối nguy hiểm mới đe doạ loài chim cánh cụt. Và những chú chim cánh cụt tiếp tục nhảy múa đoàn kết lại để cứu lấy nhà của mình trước nguy cơ tuyệt chủng. Vẫn với lối chơi truyền thống, Happy Feet 2 là sự kết hợp của những cuộc phiêu lưu cùng với những điệu nhảy vui nhộn.

HAPPY FEET 2	
PHÁT HÀNH	Warner Bros. Interactive
PHÁT TRIỂN	KMM Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	2011
ESRB (TUỔI)	Everyone
HỆ MÁY	Wii, PS3, Xbox 360

Vũ điệu của Mumble và Ramon

Xuyên suốt trò chơi chính là những điệu nhảy sành điệu của Mumble và Ramon. Mục tiêu đầu tiên của Mumble là thu hút những chú chim cánh cụt nhảy theo mình. Muốn vượt qua mỗi vòng chơi bạn phải thu về một số lượng chim cánh cụt nhất định. Để làm được điều này, Mumble phải nhảy múa thật đẹp mắt trước những chú



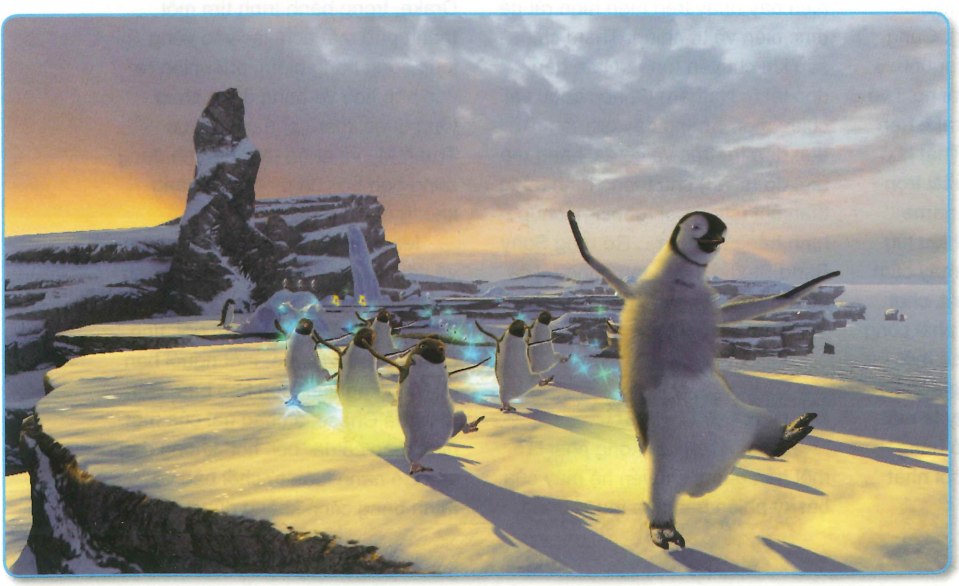
chim cánh cụt khác cùng với một điệu nhạc hấp dẫn. Ngoài ra còn có thử thách khác như giải đố những ô chữ đơn giản, sử dụng những con chim cánh cụt của bạn để đuổi đối phương, và tìm ra các nốt nhạc để mở khóa các bài hát.

Không chỉ nhảy nhót, Mumble và Ramon còn lao vào những cuộc đua xuống dốc băng. Bạn sẽ xuống dốc rất nhanh tránh các tảng băng và thu về các nốt nhạc. Cuối cùng, kết thúc mỗi phần là cuộc chiến của những con chim đầu đàn. Đây chính là thách thức của bạn. Những con chim cánh cụt đầu đàn rất khó tính và để chúng nhảy theo chú chim Mumble thì bạn phải làm theo hướng dẫn để nhấn nút chính xác theo nhịp điệu bài hát. Với những chú chim thường, chỉ cần chưa tới 10 giây bạn đã thu phục được. Còn những chú chim đầu đàn, bạn phải mất trung bình hơn 3 phút chúng mới hòa nhịp theo điệu nhảy của bộ đôi Mumble và Ramon. Chính những thử thách đó đã mang đến màn trình diễn những vũ điệu tuyệt vời. Đó chính là sự hấp dẫn của dòng game Happy Feet.

Âm hình thăng hoa

Hình ảnh trong game đẹp và chi tiết, với tất cả mọi thứ từ mặt trời lặn ở đường chân trời đến hàng trăm chú chim cánh cụt nhảy múa trong nền trời. Những nhân vật chính, như là Mumble, Ramon, Erik..., rất giống với những hình ảnh chuyển động của chúng trong bộ phim.

Nhưng âm nhạc được xem như là một thứ tốt nhất của trò chơi này. Việc lựa chọn bài hát đầu tiên làm nhạc nền được lấy cảm hứng từ bộ phim, từ nhạc trẻ của Latinh đến nhạc khiêu vũ và nhạc hip hop. Những bài hát này sẽ làm nền cho những chú chim cánh cụt tỏa sáng. Trước khi bắt đầu một cấp độ, bạn sẽ được hỏi để lựa chọn một bài hát. Đầu tiên bài hát sẽ vang lên với giai điệu chính, nhưng sau khi bạn thu về được nhiều nốt nhạc, bài hát bắt đầu có tính năng bass và cho chúng ta thấy giọng hát rõ ràng, đầy đủ hơn. Điều này rất thú vị, đây là một tính năng cần thiết và đã mang đến thành công cho tựa game này.



Vài điểm trừ

Trong một tựa game nhảy múa, cần những tiết tấu nhanh, sôi động thì những chú chim cánh cụt lại di chuyển chậm chạp một cách đáng sợ. Vì vậy những cuộc phiêu lưu của bạn mất khá nhiều thời gian. Và game cũng có xu hướng lặp đi lặp lại nhiều lần chỉ với những mục đích giống nhau. Một điểm trừ khác của Happy Feet 2 là nó quá dễ. Nhưng đối với trẻ em và các gia đình, thì đây không phải là vấn đề vì trò chơi này cho phép chơi một cách thoải mái mà không sợ bị rớt lại bởi những thách thức.

Câu chuyện trong game được tường thuật lại bởi những pha cắt cảnh được lồng vào các màn chơi. Song chúng lại khá rời rạc, vì vậy để hiểu rõ câu chuyện tốt nhất bạn hãy xem phim trước khi chơi game.

Có thể nói, Happy Feet 2 là tựa game ăn theo phim thành công hiếm hoi. Các màn chơi đều khá hấp dẫn và rất vui nếu chơi nhiều người, phù hợp với tiêu chí đơn giản và hướng đến gia đình.

VĂN VŨ

ƯU
• Hình âm xuất sắc • Cách chơi độc đáo
KHUYẾT
• Thử thách không cao • Tiết tấu chậm.

Uncharted Golden Abyss

ĐỘNG VÀNG KHÔNG ĐÁY

"Và ở đó, bên dưới chiếc vương miện của ngôi Sao Mai, những mạch vàng lớn đang cuộn chảy trong những bức tường phế tích, như máu trào ra từ con quái vật Mammon: một động vàng không đáy canh giữ cánh cửa đến Địa ngục" - Nathan Drake

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Naughty Dog - Bend Studio

PHÁT HÀNH
Sony Computer Entertainment

NGÀY PHÁT HÀNH
27/12/2011

THỂ LOẠI
Phiêu lưu - Hành động

ESRB
Everyone

Có thể nói, Uncharted là một trong những dòng game nổi trội nhất trong kho game của hệ máy PS3. Vì vậy việc đem Uncharted lên hệ máy cầm tay là một công việc không tưởng. Nhưng nhà phát triển Sony Bend Studio đã làm tốt điều đó.

Uncharted: Golden Abyss được phát triển bởi Sony Bend dưới sự giám sát của Naughty Dog. Cũng như nhiều fan của Drake, người viết cũng có khá nhiều hoài nghi về cuộc phiêu lưu mới của Drake trên hệ máy PlayStation Vita. Thật khó tin một ai đó có thể truyền tải trọn vẹn Uncharted, một dòng game tổng hợp hoàn hảo giữa phiêu lưu và hành động lên trên hệ máy cầm tay. Nhưng khi nhìn tận mắt, chơi tận tay và nghe tận tai thì phải công nhận rằng Nathan Drake có một bước khởi đầu rất ấn tượng trên PS Vita. Và tuyệt hơn nữa, đây là một trong những tựa game "mở hàng" cho thế hệ máy cầm tay mới nhất của Sony.

Những gì mà "Nathan PS3" làm được thì "Nathan Vita" cũng làm được, thậm chí có phần tốt hơn. Những động tác leo trèo, đánh đấm, ẩn nấp đều thực hiện tốt trong PlayStation Vita. Các hành động đó đều có thể thực hiện bằng nút bấm hoặc thực hiện ngay trên màn hình cảm ứng của Vita. Mặc dù không nhất thiết phải "chạm", nhưng thực hiện bay nhảy trên màn hình rất dễ thực hiện và tự nhiên. Thậm chí, sau khi chuyển "nhà", Nate (tên đọc tắt từ Nathan) đã học được vài chiêu mới. Chàng bây giờ có thể dọn dẹp tre trúc và cỏ dại bằng mã tấu, đồ (scan) chữ tượng hình bằng than chì (charcoal rubbing), chụp hình bằng camera… Rõ ràng Sony Bend Studio muốn tận dụng tất cả những gì phần cứng PlayStation Vita có thể đem lại.

BÍ MẬT ĐEN TỐI

Golden Abyss không phải là một bản game chuyển hệ máy của bất kỳ phiên bản nào thuộc dòng game Uncharted trên console. Nó có cốt truyện riêng biệt và là một cuộc phiêu lưu của riêng Nathan Drake diễn ra trước phiên bản đầu tiên trên console là Uncharted: Drake's Fortune.

Lần theo vết tích của một vụ thảm sát của người Tây Ban Nha cách đây 400 năm, giằng xé giữa mâu thuẫn của con người, Nathan Drake, trong hành trình tìm một thành phố mất tích, lạc vào vùng lòng sông hung hiểm, phát hiện ra các phê tích và hang động chưa từng được khám phá ở khu vực Trung Mỹ và nhận ra rằng anh đang đứng bên bờ của một động vàng không đáy.

Mạch game khởi đầu khá chậm, về sau các tình tiết được đẩy nhanh với phong cách đặc trưng của Uncharted bao gồm: phản bội, tình cảm… Jason Dante, một người bạn cũ "đồng nghiệp" săn kho báu. Còn Marissa Chase là cháu gái của một nhà khảo cổ đã "bốc hơi" không dấu vết. Cô nàng luôn từ chối bảo vệ mình bằng cách không dùng vũ khí

để rồi phải gặp nạn liên miên. Tuy nhiên, hai nhân vật trên luôn đối đầu nhau và Marissa rõ ràng không phải là một Elena Fisher, mối tình của chàng Nate như đã biết qua các phiên bản trên PS3. Game cũng có kẻ phản diện khá đáng nhớ: Guerro, một cựu tư lệnh với mong muốn sở hữu kho báu mà Nate theo đuổi.

HÀNH ĐỘNG – LEO TRÈO

Về mặt hành động, Nate có thể hạ những tên tay sai của Guerro theo cách rình mò, đường đường chính chính đấu súng hoặc kết hợp của cả hai lối chơi trên. Đấu súng theo độ cao từ Uncharted 2-3 cũng quay trở lại, đem lại sự đa dạng cho lối chơi hành động. Cách game pha trộn giữa hành động, leo trèo quả thật tuyệt vời. Việc leo trèo đã được Sony Bend đưa lên tầm cao mới. Để leo trèo qua một loạt chướng ngại vật liên tục, bạn chỉ việc quét ngón tay theo những gờ có thể leo được. Phải nói thật khi coi những video demo tính năng này, người viết nghĩ rằng tính năng này chỉ "có cho vui", nhưng khi chơi thực tế, tính năng này đã trở thành một phần không thể thiếu trong Uncharted: Golden Abyss. Thám hiểm cũng là một trong những phần chính của Uncharted: Golden Abyss; thậm chí thám hiểm của Golden Abyss còn nổi bật hơn cả ba bản trên console. Đi tìm các vật báu cũng quay trở lại, có điều hơi khác. Vật báu bây giờ được xếp theo bộ, và bạn không chỉ phải đi tìm vật báu. Sử dụng máy chụp hình, bạn có thể chụp hình một vài địa điểm nhất định trong cuộc phiêu lưu của mình. Nate lưu giữ tất cả mọi khám phá của của mình trong cuốn nhật ký của mình, kể cả những chương mà bạn có thể nhặt kho báu.

Giải đố cũng quay lại và đa dạng hơn trước. Việc giải đố chủ yếu xoay quanh việc đồ chữ tượng hình kiếm được quanh môi trường. Một dạng giải đố khác yêu cầu bạn phải sắp xếp một văn bản hay bản đồ theo thứ tự giống một game xếp hình. Mỗi miếng ráp yêu cầu bạn phải xoay trở, sắp xếp sử dụng màn hình cảm ứng của Vita. Cũng vì độ "tiện lợi" của việc sử dụng màn hình touch để tương tác với câu đố nên

chúng trở nên có phần phức tạp và "đã" và hơn trong Golden Abyss. Có một số câu đố trong game đã khiến người viết phải "vắt não" suy nghĩ.

ƯU
* Chất lượng toàn diện xứng đáng với thương hiệu Uncharted.
* Khai thác được tất cả các tính năng của PlayStation Vita.
* Đồ họa, âm thanh tuyệt vời.

KHUYẾT
* Cốt truyện, nhân vật có phần khiếm khuyết.

VUÔNG THÀNH SẮC CẠNH

Về mặt đồ họa, phải nói Uncharted: Golden Abyss cho chất lượng hình ảnh đẹp nhất trong tất cả các hệ máy cầm tay (kể cả smartphone). Tuy không thể so được với Uncharted 3, nhưng với những gì thể hiện trên màn hình OLED 5 inch tuyệt đẹp của Vita thì chất lượng trên không thua kém nhiều. Điều này phải nói cực kỳ ấn tượng bởi đây chỉ mới là một trong những tựa game mở đầu của PS Vita, vẫn còn rất nhiều thời gian để các nhà phát triển sử dụng được hết sức mạnh đồ họa của Vita. Cảnh vật tuyệt đẹp, cộng với camera khôn ngoan luôn tạo điều kiện cho người chơi dừng và ngắm. Texture cũng cực kỳ ấn tượng, rất sắc nét cho hệ máy cầm tay. Mặc dù những đoạn phim cắt cảnh - điểm mạnh của Naughty Dog- có phần thiếu sót ở đây, nhưng cũng như đồ họa, cực kỳ ấn tượng.

Âm thanh trên thiết bị Sony như những làn gió phơi phới hoà bạn vào cuộc phiêu lưu của Nate. Đoạn nhạc bản quyền của dòng game khiến bạn không lẫn tựa game này vào đâu được. Tiếng súng, tiếng nền của cảnh vật, tất cả hòa quyện vào một không gian hết sức chân thật. Điểm mạnh của Uncharted từ trước tới nay là những đoạn đối thoại qua lại giữa các nhân vật, Golden Abyss vẫn giữ vững được thế mạnh này với những câu thoại hóm hỉnh và chân thật.

Tổng kết lại, 10 giờ chơi của game hoàn toàn là những gì bạn có thể mong chờ từ một tựa game Uncharted. Sony Bend Studio đã bắt được cái hồn của dòng game Uncharted với Golden Abyss. Tuy cốt truyện và nhân vật chưa thể đạt được "cảnh giới" của đàn anh trên PS3, nhưng Uncharted: Golden Abyss đã ghi danh là một trong những tựa game phiêu lưu tuyệt vời nhất trên tất cả các hệ máy cầm tay. Cùng với những tính năng mới của Vita (chủ yếu là 2 cần analog), Golden Abyss thực sự đem đến cảm giác của một tựa game console bom tấn trên một hệ máy cầm tay. Nếu bạn vẫn luống lự về việc sở hữu chiếc máy cầm tay mới nhất của Sony. Uncharted: Golden Abyss chính là lý do chính đáng nhất để sở hữu PlayStation Vita.

MINH PHƯỚC

Pokemon Rumble Blast
CUỘC CHIẾN POKEMON

Trong danh sách game hỗ trợ 3DS đã có sự xuất hiện tựa game Pokemon "đình đám" nhất của Nintendo. Pokemon Rumble Blast là phiên bản Pokemon đầu tiên hỗ trợ 3DS và đánh dấu cột mốc để cho các tựa game Pokemon khác ra đời. Điểm gây ấn tượng nhất có lẽ chính là hình ảnh 3D.

Với Pokemon Rumble Blast, game thủ chỉ cần sử dụng các phím di chuyển D-Pad để chọn hay chuyển đổi Pokemon trong đội mình. Phím A để tấn công, còn phím B chỉ được sử dụng nếu như Pokemon của bạn có thêm một số kĩ năng khác. Bạn sẽ không có cơ hội sử dụng những tuyệt chiêu đặc biệt, hoặc là những đòn né tránh. Vì thế, ngoài việc chiến đấu bạn cần phải di chuyển thường xuyên để tránh bị "dính chưởng". Cuối mỗi màn chơi hoặc một trận đấu lớn, bạn sẽ gặp trùm và chúng là những con Pokemon "huyền thoại" cực mạnh. Chẳng hạn như bạn sẽ gặp trùm Zekrom sau màn mở đầu game.

Ngoài việc đi trên đường và chiến đấu thông thường (Standard battle), game còn cung cấp 4 chế độ chiến đấu khác như Team battle, Charge battle, Street Pass battle, Battle Royale. Battle Royale là một chế độ chiến đấu quen thuộc trong Pokemon Rumble trên hệ WiiWare và với Pokemon Rumble Blast, bạn cũng sẽ gặp lại chế độ này. Các Pokemon sẽ đứng trong một cái vòng và bạn có thể chọn 3 Pokemon để dùng. Mục tiêu là bạn phải đánh hết tất cả các Pokemon có trong cái vòng đó. Đến cuối trận, những con Pokemon mạnh sẽ xuất hiện và việc đánh chúng khó hơn rất nhiều. Những chế độ mới như Team battle - chế độ đồng đội - bạn có thể điều khiển 3 Pokemon cùng một lúc để chiến đấu. Charge battle cho phép các Pokemon tiến lên tấn công đồng loạt.

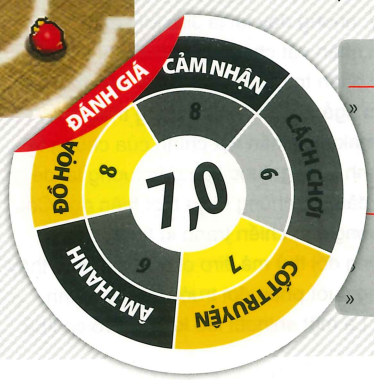
Nhìn chung phần đồ họa khá tốt nhưng cần phải cải thiện thêm, chẳng hạn như các hiệu ứng tuyệt chiêu xung quanh, phần quang cảnh đường đi sơ sài, hình vẽ cần phải đẹp hơn nữa… Hệ thống âm thanh cũng khá là đơn giản, không gây ấn tượng lắm.

Các đòn đánh của mỗi Pokemon khá ít ỏi, thậm chí ngay cả những Pokemon huyền thoại. Việc đánh trùm không quá thử thách, bạn không cần phải suy nghĩ hay phản xạ nhanh mà chỉ việc: đứng sau lưng, đánh nó và cộng thêm một chút kiên nhẫn. Bạn không nên sử dụng duy nhất một Pokemon nhỏ bé để đánh trong thời gian dài. Nếu không muốn thua cuộc, bạn nên thường xuyên chuyển đổi Pokemon.

Với các fan hâm mộ, Pokemon Rumble Blast sẽ là một tựa game rất đáng để chơi. Có lẽ vì đây là phiên bản đầu tiên hỗ trợ Nintendo 3DS nên tựa game chưa thực sự gây ấn tượng mạnh và để lại cảm xúc cho người chơi. Hi vọng với các phiên bản tiếp theo, Nintendo sẽ đem đến cho người chơi một tựa game mới hấp dẫn và hoàn thiện hơn.

HÒA HUỲNH

TÊN GAME:	Pokemon Rumble Blast
THỂ LOẠI:	Hành động
PHÁT HÀNH:	Nintendo
PHÁT TRIỂN:	Nintendo
NGÀY PHÁT HÀNH:	24/10/2011
ESRB (TUỔI):	M
HỆ MÁY:	Nintendo 3DS



KHUYẾT

» Những đòn tấn công khá ít, đơn giản và lặp đi lặp lại thường xuyên

» AI kém

ƯU

» Đồ họa 3D

» Số lượng Pokemon thu thập rất nhiều

» Các thú Pokemon trông dễ thương

SHINOBI
NHẪN GIẢ HỒI SINH

ƯU
- Đồ họa và âm thanh tốt
- Các pha đấu trùm sôi động

KHUYẾT
- Ít chế độ chơi.
- Khuyết thiếu khả năng cảm ứng và 3D

Sau nhiều năm vắng bóng, chàng ninja lại trở về với thế giới quen thuộc của mình. Hay nói đúng hơn là - đã từng quen thuộc.

Dòng game Shinobi xuất hiện lần đầu trên thị trường vào cuối những năm 80 của thế kỉ trước, nhanh chóng trở thành một hiện tượng và rồi biến mất trên thị trường cũng nhanh không kém. Sau khi phiên bản Shinobi được phát hành trên PS2 vào năm 2002 đạt được thành công nhất định, thì bỗng dưng trò chơi nhanh chóng tụt dốc và dẫn đến việc cha đẻ của dòng game là studio 3d6 Games đóng cửa. Mãi cho đến tháng 11 vừa qua, game thủ mới được bước vào cuộc phiêu lưu của một chàng shinobi (tên gọi khác của ninja) "mới nhưng không lạ" trong ngành công nghiệp game hiện đại.

CÁCH CHƠI NHIỀU CẢI TIẾN

Do chỉ là bản nâng và bổ sung nên bối cảnh của Shinobi hầu như không có nhiều thay đổi. Gia đình nhà Musashi vẫn xuất hiện trong phiên bản Shinobi này, nhưng đây lại là Jiro Musashi, bố của nhân vật chính Joe Musashi trong các phần trước. Sau khi khởi đầu một thời gian ngắn ở nước Nhật trong triều đại Kamakura, nhân vật chính của chúng ta nhanh chóng được kéo đến tương lai để đối đầu với những ninja thời hiện đại. Các phương tiện chiến tranh kĩ thuật cao và những đối thủ mà Jiro chưa từng nhìn thấy trong suốt phần đời trước đó của mình.

Là một shinobi lão luyện, Jiro có khả năng di chuyển một cách linh hoạt trên mặt đất cũng như trên không trung. Anh tao có thể leo qua các bề mặt dựng đứng, vượt qua những khoảng cách xa một cách dễ dàng nhờ vào khả năng quăng dây móc của mình. Tất nhiên, Jiro cũng có thể xử đẹp mọi loại kẻ địch nhờ vào những đòn cận chiến từ thanh kiếm mang theo, hoặc phóng phi tiêu (kunai) hạ gục mục tiêu từ xa. Một vài tình huống kiểu quick-time event cũng xuất hiện trong game cho phép game thủ sử dụng chiếc móc của mình như một thứ vũ khí chiến đấu. Nhưng lại khá tầm thường và không có tình huống nào thực sự nổi bật trong suốt trò chơi.

Dù đây là lần xuất hiện hiếm hoi của ninja trên 3DS bạn có thể dễ dàng nắm bắt được ngay lối chơi hành động nhanh và mạnh quen thuộc mà không gặp bất kỳ khó khăn nào. Việc điều khiển Jiro hoàn toàn quen thuộc, cũng là những đòn tấn công theo hai mức thường và mạnh, đỡ đòn, né tránh hay nhảy nhót liên tục để thoát khỏi vòng vây. Những thao tác trên rất trực quan và dễ thực hiện nên dù bạn mới làm quen với loạt game, cũng không hề khó khăn để thành thục ngay trong những phút đầu tiên lâm trận.

Các hành động của nhân vật được phân bố khá hợp lý lên hệ thống phím bấm của chiếc máy 3DS. Còn chiếc bút stylus và màn hình cảm ứng có vai trò khá mờ nhạt khi chỉ được sử dụng để lựa chọn một trong bốn loại phép thuật phụ trợ. Chúng chỉ hữu dụng trong một số tình huống hoặc thử thách mà màn chơi đưa ra. Dù vậy, phải nói rằng phần chơi bay nhảy của Shinobi quả là "cực hình" bởi cách thiết kế những chướng ngại vật dày đặc và rối rắm của game lại đi kèm với sự đòi hỏi chính xác từng milimet và số "mạng" hạn chế sẽ thường xuyên buộc game thủ phải nạp lại màn chơi từ đầu.

Những đối thủ mà ninja Jiro phải đối đầu trong mỗi màn chơi đều buộc game thủ phải sử dụng những chiến thuật và đòn thế phù hợp để vượt qua trước khi bước vào phần đấu trùm khá ấn tượng cuối các màn chơi. Chúng có đầu óc khá thông minh và biết sử dụng các loại vũ khí cả tầm gần lẫn tầm xa một cách linh hoạt. Không những thế chúng còn xuất hiện trên khắp các chặng đường của màn chơi. Còn khi bước vào các trận đấu trùm, hẳn game thủ sẽ đồng ý rằng những con trùm chính là phần thú vị nhất trong game. Bởi những trận đấu với chúng được thiết kế khá sáng tạo và thử thách, cùng với những pha hành động y như phim mà game thủ sẽ được tự tay thực hiện trên chiếc 3DS của mình.

Bên cạnh phần chơi chính theo cốt truyện, một vài chế độ chơi đơn khác cũng chen chân được vào dung lượng hạn chế của game. Bằng việc sử dụng tính năng StreetPass của 3DS, bạn có thể mở khóa 13 bản đồ mới dành cho mục chơi Challenge nhằm tìm kiếm những phần thưởng thú vị dành cho mục chơi đơn như các loại vũ khí mới, các bức hình artwork, âm nhạc… mà nhà phát triển ẩn giấu trong các màn chơi này. Dù vậy, Challenge cũng chỉ là một sự nối dài của những rắc rối trong phần chơi đơn với độ khó được tăng thêm, không hơn không kém.

HÌNH ÂM TUNG CÁNH

Nền đồ họa của game thuộc loại 2,5D với các nhân vật được dựng hình 3D. Trong đó nhân vật chính được nhận diện với chiếc khăn choàng đỏ đặc trưng. Môi trường và những hiệu ứng như trúng đòn, cháy nổ đều là những mảng màu 2D được dựng sẵn mang đậm phong cách truyện tranh cũng như giảm bớt độ bạo lực trong game. Mặc dù các mô hình nhân vật không thật sự chi tiết và đẹp mắt nhưng cũng đủ sức làm hài lòng game thủ, bởi hầu hết thời lượng trong game người chơi sẽ điều khiển Jiro thực hiện những động tác bay nhảy với tốc độ cao do bị thúc giục bởi đồng hồ đo thời gian hoàn tất màn chơi trong game. Bằng cách hoàn tất màn chơi thật nhanh chóng, hạ gục các con trùm trong thời gian ngắn nhất có thể và giảm bớt lượng thương tổn nhận được từ kẻ thù, game thủ sẽ nhận được những thành tích "độc" cuối màn chơi.

Sự trở lại của tựa game Shinobi sau nhiều năm vắng bóng là một "phi vụ" không tồi của Griptonite, nhưng vấp phải khá nhiều trắc trở từ sự non tay của nhà phát triển. Tính năng cảm ứng và 3D của hệ máy 3DS đã bị chàng Jiro bỏ quên gần như hoàn toàn, phải chăng vì chàng ta đến từ một thời kì đã quá xa xưa và lạc hậu?

MINH HẰNG

TÊN GAME:	Shinobi
THỂ LOẠI:	HÀNH ĐỘNG
PHÁT HÀNH:	SEGA
PHÁT TRIỂN:	Griptonite
NGÀY PHÁT HÀNH:	11/11/2011
ESRB (TUỔI):	Teen
HỆ MÁY:	Nintendo 3DS

MONG ĐỢI GÌ Ở BẢN MỞ RỘNG?

KHÓA KHU VỰC (REGION LOCK)

Vấn đề đầu tiên mà người chơi hiện đang đòi hỏi Blizzard là xóa bỏ hệ thống region lock cho SC2. Khác với Battle.net cũ, Battle.net 2.0 không cho phép người chơi trên toàn thế giới giao lưu với nhau mà chỉ giới hạn cho phép giao lưu trong khu vực. Giả sử, nếu bạn chơi bản dành cho Đông Nam Á (SEA - South East Asia) thì đối thủ của bạn sẽ "gần như" 100% thuộc khu vực Đông Nam Á... Mặc dù Blizzard cho phép người chơi SEA có thể kết nối thêm cổng US ("đặc ân" dành riêng cho phiên bản SEA) nhưng điều đó sẽ ảnh hưởng đáng kể đến tốc độ đường truyền.

Rào cản này đã khiến SC2 trở nên ít phổ biến hơn nhiều so với tiền bối Broodwar của nó, đồng thời cũng "giành được" sự phản đối dữ dội của người chơi. Người chơi SC 2 cảm thấy bị gò bó trong một không gian nhất định khi không thể giao lưu với các game thủ đến từ châu lục khác.

Tuy nhiên, cách đây không lâu, Blizzard đã tiến hành Region Link (liên kết khu vực) cho hai khu vực Bắc Mĩ và Mĩ La tinh, khiến các fan bắt đầu hy vọng rằng việc link cho các khu vực khác sẽ xảy ra trong một sớm một chiều. Hiện tại, mặc dù chúng ta chưa thể nói trước được liệu Region Link sẽ tiếp tục được thực hiện hay không (vì tỉ lệ Blizzard thực hiện kết nối cho Bắc Mĩ và Mĩ Latinh với lý do ưu tiên chính quốc là khá cao), nhưng đây cũng là điều đáng mong đợi ở HoS.

Có vẻ Bắc Mĩ và Mĩ La tinh là hai châu lục được ưu tiên nhất

BẢN ĐỒ MỚI: BLIZZARD DOTA

Ngay khi Blizzard tung tin sẽ mở hẳn một phiên bản DotA cho SC2 mang tên Blizzard DotA, cộng đồng SC2 trên toàn thế giới tỏ ra háo hức mong chờ ngày bản đồ (map) này được tung ra. Thế nhưng, khi đưa ra thử nghiệm, các nhà phê bình lại nhận xét rằng map được thiết kế theo quá sát với DotA của IceFrog, khiến những người chơi "nhập môn" gặp nhiều khó khăn trước các cao thủ DotA lâu năm. Hiện nay, đội ngũ nhân viên Blizzard đang phát triển lại map theo xu hướng "a minute to learn, a lifetime to master" (tạm dịch: "Mất một phút để học chơi nhưng dành cả đời để trở thành tay lão luyện") theo đúng truyền thống của Broodwar ngày trước. Map dự kiến sẽ được công bố tại Blizcon 2011 sắp tới.

Liệu Blizzard DotA có thành công hơn DotA của IceFrog không?

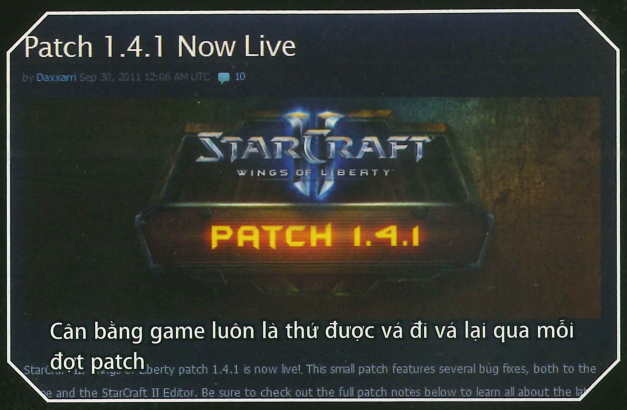
Mặc dù chưa rõ kết quả liệu Blizzard DotA làm lại lần này sẽ nhận được phản ứng như thế nào nhưng Blizzard công bố sẽ tung ra phiên bản đầy đủ với tất cả các nhân vật của StarCraft trong Blizzard All-Stars (tên gọi chính thức của map tính đến thời điểm hiện tại) với HoS. Map sẽ kế thừa tất cả những tinh hoa của phiên bản tiền nhiệm trước đó, một điều mà các fan nhận xét là nghe "khá lọt tai".

THỊ TRƯỜNG GAME THỦ

SC2 đã thành công hơn mong đợi ngay từ ngày phát hành đầu tiên. Thế nhưng, các giải đấu thì lại hạn chế hơn nhiều so với trước đây. Nguyên nhân nằm ở việc kiểm soát game tốt hơn, SC2 chỉ hỗ trợ multiplayer qua Battle.net 2.0, không cho phép host room chơi LAN. Điều này khiến cho người chơi cảm thấy khá bức xúc, vì nhân tố khiến SC nổi tiếng chính là hệ thống chơi LAN ở phiên bản trước. Blizzard đã cố gắng khắc phục tình trạng này bằng cách tạo thêm chat room trong Battle.net 2.0, nhưng

Dù thông tin cập nhật về bản mở rộng Heart of the Swarm (HoS) của StarCraft II (SC2) đã xuất hiện cách đây đã khá lâu và dư luận cũng đã bớt xôn xao, song các nhu cầu không được đáp ứng trong phiên bản Wings of Liberty (WoL) đã khiến những cập nhật mới nhất của HoS "có thể mang lại" trở thành vấn đề được các cộng đồng SC2 quan tâm nhất.

Ngồi chung một phòng thi đấu mà vẫn phải search nhau trên battle.net cơ đấy!



Cân bằng game luôn là thứ được vá đi vá lại qua mỗi đợt patch

cũng vô ích vì số người tham gia chat trong các room không lên nổi đến 10.

Vì lý do này, fan hâm mộ hy vọng Blizzard sẽ không chỉ bỏ region lock mà còn tích hợp cả chế độ chơi LAN cho HoS. Khả năng Blizzard chấp nhận nhu cầu này là khá thấp, nhưng sức ép của làng game trên các diễn đàn chắc chắn không thể bị xem thường. Nếu xét thêm khía cạnh là chế độ LAN còn hỗ trợ các giải đấu, có thể sẽ có ngày Blizzard phải đổi ý.

HỖ TRỢ KHÁCH HÀNG

Có thể nói, Blizzard luôn tỏ ra quan tâm đến khách hàng, đầu tư thời gian vá game (patch) khi có lỗi (bug) rồi nhanh chóng giải quyết những vấn đề nảy sinh mà người chơi phát hiện. Điển hình như giai đoạn mới phát hành, một số khách hàng cho rằng SC2 có thể làm cháy card đồ họa. Dù nghiên cứu cho thấy đây chỉ là sự hiểu lầm nhưng Blizzard vẫn đã bỏ ra nhiều thời gian rà soát lại cả hệ thống, tìm xem liệu có lỗi thật hay không. Điều này cho thấy nhà sản xuất rất quan tâm đến khách hàng của mình.

Thế nhưng, giai đoạn sau lại có vẻ khác. Blizzard đã bắt đầu có thái độ hơi thờ ơ với nhu cầu của game thủ. Một số người chơi ở các máy chủ US phàn nàn là Ban quản lý (admin) trên diễn đàn SC2 hiếm khi giải quyết vấn đề người chơi đặt ra, trong khi ở server SEA, các admin hoạt động rất tích cực. Điều này có thể bắt nguồn từ việc Blizzard tuyển nhân viên vốn rất hạn chế. Vì thế, cộng đồng SC2 đang hy vọng rằng HoS sẽ ít có trục trặc hơn để khỏi phải cân nhắc về các vấn đề nhỏ nhen mà không bao giờ được giải quyết.

CÂN BẰNG GAME (BALANCE)

Nghe có vẻ lạ nhưng balance lại là vấn đề muôn thuở của cộng đồng SC2 từ lower tie (chiến trường cấp thấp) đến higher tie (chiến trường cấp cao). Với danh tiếng là game có tính cân bằng gần như là hoàn hảo, SC2 liên tục được vá đi vá lại nhằm cải thiện tính cân bằng hết mức có thể cho người chơi. Thế nhưng, sự khác biệt về trình độ giữa cao thủ và nghiệp dư lại khiến cho vấn đề này trở nên trầm trọng hơn.

Mang lại sự cân bằng cho đại đa số người chơi có thể khiến các giải đấu quan trọng trở nên dễ đoán trước (bằng chứng là chiếm giữ ngôi vị đầu các bảng xếp hạng toàn là Terran), nhưng nếu lấy các pro gamer làm tiêu chuẩn cân bằng thì nhiều người chơi mới sẽ gặp phải nhiều khó khăn ở điểm khởi đầu, đặc biệt là đối với những ai muốn thử Zerg.

Hiện giờ, có thể thông tin về multiplayer của HoS còn quá ít để người chơi có nhu cầu cụ thể hơn về balance của bản mở rộng này, nhưng ai cũng có thể đoán trước được là những đơn vị mới sẽ có ảnh hưởng rất lớn đến balance và cách chơi của game; giống như cách mà đơn vị Medic đã làm thay đổi gần như toàn bộ chiến thuật cơ bản của Terran trong Brood War trước đây.

Dĩ nhiên, không chỉ Zerg mà chắc chắn trong sơ đồ chiến lược phát triển (tech tree) của Terran và Protoss cũng sẽ xuất hiện những khuôn mặt mới toanh, nhưng việc Blizzard có thể ưu ái Zerg hơn trong phiên bản này là điều khó tránh khỏi. Có thể, đối với một số người chơi, vấn đề duy nhất mà Zerg cần là lấy số lượng đè chất lượng, khiến vai trò của các đơn vị mới trở nên không đáng để ý. Song thực tế cho thấy một người chơi ở "higher tie" sẽ nhận ra rằng nếu Zerg được buff lên (nâng cấp sức mạnh), khả năng kiểm soát map sẽ tăng lên khá đáng kể, khiến cho cả Terran khổ sở vì thiếu nhân lực cũng như Protoss chật vật vì thiếu vốn.

LỜI KẾT

Chung quy, SC2 vẫn chỉ là một sản phẩm được con người tạo ra và sự hoàn thiện hầu như là điều rất khó để đạt được. Hơn nữa, đối với một sản phẩm còn quá ít thông tin được cung cấp cho người chơi như HoS thì chúng ta cần có thời gian mới có thể khẳng định được nhu cầu của cộng đồng có được chấp thuận hay không, hoặc có gì cần phải bổ sung. Ngày HoS ra mắt thị trường vẫn còn rất xa, nhưng hy vọng Blizzard sẽ xem xét kỹ lưỡng và có chiến lược đúng đắn để đáp ứng được mong muốn của người chơi.

HỒNG PHƯỢNG

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

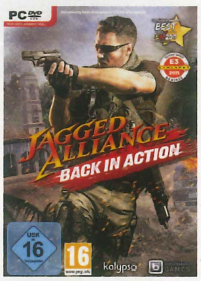
The Darkness II

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Digital Extremes | **Phát hành:** 2K Games | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 07/02/2012

The Darkness II có nội dung dựa trên loạt truyện tranh kinh dị nổi tiếng cùng tên của Top Cow Productions. Người chơi sẽ vào vai Jackie Estacado, một sát thủ bị chính hận thù về cái chết của người yêu tàn phá, đang trên hành trình tìm kiếm và tiêu diệt mọi đối thủ cản đường. Mang trong mình sức mạnh của thế lực hắc ám, liệu anh có thể tìm lại bình yên cho bản thân hay sẽ càng lún sâu vào bóng tối của địa ngục?

Jagged Alliance: Back in Action

Hệ máy: PC | Phát triển: BitComposer Games/Coreplay | Phát hành: Kalypso Media | Thể loại: Chiến lược | Ngày phát hành: 14/02/2012



Back in Action là phiên bản tiếp theo của loạt game kết hợp hành động và chiến lược Jagged Alliance từng rất được game thủ yêu thích. Phiên bản lần này với đồ họa và lối chơi cải tiến sẽ đưa game thủ đến với bối cảnh của đất nước hư cấu Arulco, nơi một tên độc tài nắm giữ mọi quyền lực. Được giao nhiệm vụ giải phóng hòn đảo, người chơi sẽ chỉ huy lực lượng lính đánh thuê và phiến quân để chống lại kẻ cai trị.

Syndicate

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Starbreeze AB | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 21/02/2012

Lấy bối cảnh năm 2069, Syndicate đưa người chơi vào một thế giới khá đen tối đã mất kiểm soát từ chính phủ. Ba tập đoàn lớn Eurocorp, Cayman Global và Aspari đã mở ra một cuộc cạnh tranh tàn bạo nhằm kiểm soát thị trường. Trong thế giới của Syndicate, người chơi sẽ không bị giới hạn về các loại vũ khí. Thông qua công nghệ sinh học, họ còn có thể làm chậm thời gian và tự nâng cấp cơ thể. Game hỗ trợ chế độ chơi 4 người độc đáo.

NeverDead

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Rebellion | **Phát hành:** Konami | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 31/01/2012

NeverDead là trò chơi hành động góc nhìn thứ ba có bối cảnh một thế giới tưởng tượng, nơi đang diễn ra cuộc chiến siêu nhiên giữa con người và các sinh vật bí ẩn. Người chơi sẽ vào vai nhân vật với khả năng bất tử do chính quỷ dữ mang lại. Bằng khả năng đặc biệt này, anh có thể tự tái tạo và tháo lắp các phần cơ thể để kết hợp chúng như một thứ vũ khí đắc lực trong hành trình cứu lấy nhân loại.

Twisted Metal

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Eat Sleep Play | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment | **Thể loại:** Đua xe hành động | **Ngày phát hành:** 14/02/2012

Tựa game có lịch sử phát triển khá lâu dài trên hệ máy PlayStation nay đã trở lại với phiên bản mới. Twisted Metal sẽ cung cấp cho người chơi những cuộc đua hào hứng xen lẫn cảm giác hồi hộp khi phải tìm mọi cách tiêu diệt xe đối phương và giữ mạng cho đến phút cuối. Hệ thống vũ khí trang bị cho xe được cải tiến cũng như các màn đua đầy thử thách mới đang chờ đón các fan hâm mộ của thể loại đua xe hành động.

Asura's Wrath

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** CyberConnect2 | **Phát hành:** Capcom | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 21/02/2012

Lấy cảm hứng từ các câu chuyện thần thoại Á Châu, kết hợp với yếu tố khoa học giả tưởng, Asura's Wrath muốn khẳng định lại thể loại game hành động bằng cách cung cấp cho game thủ những trải nghiệm mới lạ và đầy kịch tính. Nhận vật chính của game là vị thần sáu tay Asura với sức mạnh phi thường xuất phát từ sự giận dữ luôn mong muốn trả thù những kẻ đã phản bội và cướp đi hạnh phúc của mình.

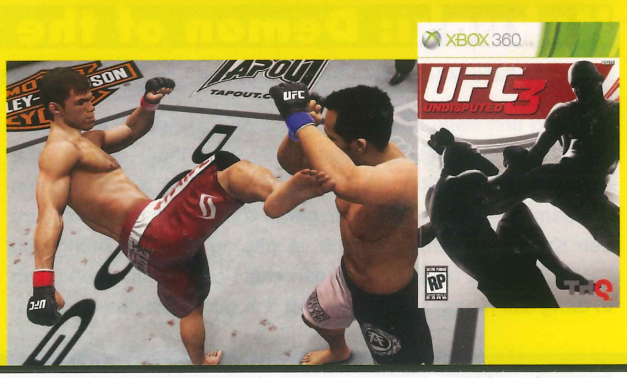
Final Fantasy XIII-2

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Square Enix | **Phát hành:** Square Enix | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 21/01/2012

Cư dân tại thế giới Cocoon dưới sự cai trị của Sanctum từ lâu đã sống trong hòa bình và thịnh vượng. Thế nhưng khi Fal'Cie từ thế giới Pulse được đánh thức thì hòa bình trên Cocoon cũng kết thúc. Với mục đích bảo vệ Cocoon, một số người sống sót đã quyết định đi tìm cứu tinh Lightning nhưng mọi nỗ lực có vẻ đều vô vọng. Nữ nhân vật chính Serah cùng thanh niên bí ẩn tên là Noel đã cùng nhau quyết tìm cho được Lightning và cứu Cocoon.

UFC Undisputed 3

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** THQ | **Phát hành:** THQ | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 14/02/2012

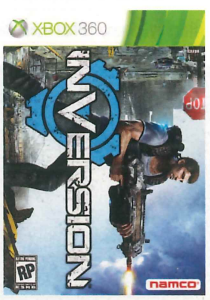


UFC Undisputed 3 là tựa game thể loại đối kháng khá ấn tượng của năm 2012 khi được đánh giá cao về khả năng pha trộn giữa võ thuật và đấu vật dựa trên giải đấu Ultimate Fighting Championship nổi tiếng. Ngoài hình ảnh ấn tượng và khả năng tương tác được tăng đáng kể, bao gồm cả chế độ chơi mới PRIDE, game còn có một danh sách ấn tượng với hơn 150 đấu sĩ UFC cho phép người chơi tha hồ lựa chọn.

Inversion

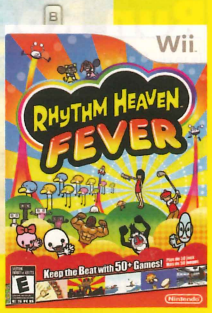
Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Saber Interactive | **Phát hành:** Namco Bandai | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:**

Có bối cảnh trong tương lai gần, hòa bình của nhân loại bị phá vỡ bởi cuộc xâm lược từ lực lượng có tên Lutadore. Được vũ trang đến tận răng, chúng dễ dàng chiếm lấy thành phố và biến nơi này trở nên hỗn loạn với môi trường không trọng lực hoặc bị đổi hướng. Vào vai Davis Russel, viên cảnh sát 28 tuổi hay Leo Delgado, hàng xóm của Davis, người chơi sẽ tham gia vào một cuộc hành trình nguy hiểm và thực hiện nhiệm vụ giải cứu mọi người.



Rhythm Heaven Fever

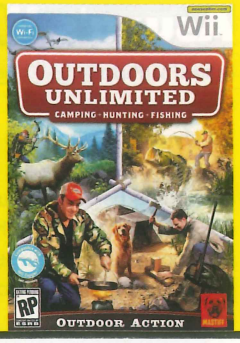
Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Âm nhạc | **Ngày phát hành:** 13/02/2012



Rhythm Heaven Fever như tên gọi của nó là tựa game âm nhạc với những giai điệu vui tươi. Người chơi có thể vừa học nhạc vừa giải trí với những thách thức bằng âm nhạc dễ thương và thú vị. Thông qua các tín hiệu hình ảnh và âm thanh phong phú từ nhiều hoạt động khác nhau, người chơi sẽ cảm nhận nhịp điệu và phải hoàn thành các bản nhạc theo đúng yêu cầu.

Outdoors Unlimited

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Mastiff | **Phát hành:** Mastiff | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 21/02/2012



Outdoors Unlimited là tựa game sẽ cung cấp cho người chơi trải nghiệm nhập vai ấn tượng khi kết hợp hầu hết các hoạt động từ săn bắn, bắt cá cho đến cắm trại ngoài trời. Bên cạnh hình ảnh sống động, hệ thống điều khiển bằng tay cầm chuyển động Wii Motion sẽ càng làm cho các buổi đi săn trở nên thú vị và thật hơn bao giờ hết.

Metal Gear Solid 3D Snake Eater

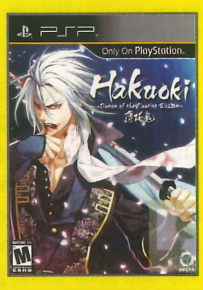
Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Konami | **Phát hành:** Konami | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 21/02/2012

Metal Gear Solid 3D Snake Eater có bối cảnh được thiết lập trong thời chiến tranh lạnh của thập niên 60. Nhân vật anh hùng Snake có nhiệm vụ xâm nhập vào khu rừng để đem về một nhà khoa học bị ép buộc thực hiện nghiên cứu trái với ý muốn. Người chơi sẽ phải sử dụng các kỹ năng lẩn trốn đa dạng cũng như phải đương đầu với những tên trùm đáng sợ trước khi đối mặt với nhân vật chủ chốt đến từ quá khứ.

Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom

Hệ máy: PSP | **Phát triển:** Idea Factory | **Phát hành:** Aksys Games | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 15/02/2012

Trong tình trạng bất ổn chính trị dưới thời Edo tại Nhật Bản, một tổ chức các Shinsengumi đã được thành lập với mục đích ban đầu nhằm bảo vệ đường phố Kyoto khỏi sự nổi loạn của các samurai vô chủ. Cốt truyện game xoay quanh cô gái Chizuru đến Kyoto tìm kiếm cha mình và gặp nguy hiểm. Thông qua hành trình này, người chơi sẽ dần khám phá các mưu đồ chính trị đằng sau những bí ẩn về sự mất tích của người cha Chizuru.



Call of Cthulhu: The Wasted Land

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Red Wasp Design | **Phát hành:** Red Wasp Design | **Thể loại:** Nhập vai, chiến lược | **Ngày phát hành:** 30/01/2012

Tựa game được làm lại từ trò chơi nhập vai chiến lược thành công Call of Cthulhu. Lấy bối cảnh giữa cuộc Chiến tranh thế giới thứ nhất, với nhân vật chính là một nhóm các nhà nghiên cứu và các binh sĩ phải tìm mọi cách ngăn chặn một kẻ thù cổ xưa, người có mưu đồ sử dụng các cuộc chiến tranh để xây dựng một đội quân bất tử nằm sâu bên dưới các chiến trường tại châu Âu.

Run Roo Run

Hệ máy: Android | **Phát triển:** 5th Cell | **Phát hành:** 5th Cell | **Thể loại:** Hành động | Ngày phát hành: 12/02/2012

Run Roo Run cho phép người chơi vào vai chú chuột túi mẹ Roo trên hành trình phiêu lưu khắp nước Úc từ Perth cho đến Sydney để tìm lại đứa con tội nghiệp bị bắt cóc, Joey. Game sẽ cung cấp cho game thủ những khoảng thời gian thư giãn với hơn 20 màn chơi cùng nhiều chế độ chơi thú vị. Nhiệm vụ của người chơi chỉ đơn giản là phải khéo léo vượt qua mọi chướng ngại vật trên đường đi.

SteelSeries Siberia V2 Gold đi kèm microphone có ưu điểm kiểu dáng đẹp, bắt mắt; bè Bass trầm, ấm. Về sử dụng, khi đeo nói chung là thoải mái và toàn bộ tai nghe cũng không quá cồng kềnh. Nhưng tai nghe cũng cần lưu ý tuỳ chọn cho người đeo kính và hoàn thiện hơn để khi nghe to, âm không bị lọt ra ngoài.

SteelSeries Siberia V2 Gold Edition

Đồ quý của game thủ

TRỢ THỦ HIỆU QUẢ

Chúng tôi trải nghiệm với game "Call of Duty: Modern Warfare", màn: Heat và nhận thấy những ưu điểm rất rõ của tai nghe như chuyển tải tiếng nổ hoành tráng, âm thanh truyền đến người nghe một cách chi tiết và trung thực từ hai loa trái phải tuỳ theo hướng nguồn. Đặc biệt, tiếng những làn đạn lướt rất rõ, tiếng súng nghe rất nét, sắc, tiếng lựu đạn rất thật, tiếng súng M134 quay nòng rất tinh tế.

Trải nghiệm với game "Call of Duty: Modern Warfare 2", màn: Loose Ends, chúng tôi cũng nhận ngay ra những ưu điểm như ở màn game trên. Ví dụ, tiếng lựu đạn nổ nghe như thật ngoài đời, tiếng động cơ xe nghe cũng rất đã tai. Đặc biệt, tiếng lên đạn chuẩn bị bắn nghe lách cách rất giống bên ngoài. Tiếng nổ phát ra từ một phát bắn của súng giảm thanh tròn trịa, tiếng mìn nổ nghe "chất", không lẫn vào đâu được. Thậm chí, trong một chừng mực nào đó, đáng lẽ thì chúng tôi không nên kể lại, đó là cả tiếng găm dao vào đối phương nghe cũng rất thật! Thế nhưng, trong một màn có cả máy bay thì tiếng máy bay lại không được thể hiện rõ lắm, có thể do game.

Cuối cùng, ở phần trải nghiệm nhanh với các game, chúng tôi dùng tai nghe SteelSeries để chơi game "Call of Duty: World At War", màn Black Cats. Tiếng súng ở đây cũng rất sắc nét, tiếng nổ mạnh mẽ, tiếng súng phóng lựu hoàn hảo. Đặc biệt tiếng máy bay đánh bom cảm tử rất nét và tiếng máy bay nổ dữ dội. Hay như, tiếng súng hết đạn nghe cũng rất chắc và nét. Tiếng người chỉ huy nghe thật dõng dạc, truyền cảm, có sức khích lệ, tóm lại rất tuyệt. Tuy nhiên, người sử dụng tai nghe vẫn còn muốn sao cho tiếng đạn trúng máy bay cũng phải… nghe được!

GẦN NHƯ HOÀN HẢO…

Sự thực thì không có món đồ nào hoàn hảo nên nếu đã đạt ngưỡng gần như hoàn hảo đều phải là rất tốt rồi. Chi tiết để chúng tôi buộc phải kết luận như vậy khi nghe nhạc bằng SteelSeries là nền âm trước khi nghe chưa hoàn toàn tĩnh lặng. Sau khi chụp tai nghe kín tai vào đầu, được dây nịt giúp nịt chặt trên đỉnh đầu rất thoải mái, cắm giắc tai nghe…, chúng tôi vẫn thấy tiếng xì xào dù rất nhẹ, chưa được như ở một số dàn hi-end hoàn toàn tĩnh lặng. Tuy nhiên, khó chịu đó sẽ biến mất ngay khi bật nhạc lên nghe.

Đầu tiên, chúng tôi nghe các file MP3 như Hasta Manana của ABBA hay Triệu bông hồng do Alla Pugacheva hát và cả opera Carmen của Bizet có trong máy tính xách tay làm việc Dell Vostro 1310. Dù là các bản nhạc nào, tai nghe Steel Series đều dõng dạc, đĩnh đạc đồng thời uyển chuyển, mềm mại mà chuyển tải với âm đều toàn dải. Bass, Treble đều rất tốt còn trung âm (Midle) mới tuyệt vời hơn cả. Bass và Treble trong một chừng mực nào đó thường thể hiện bản sắc của thiết bị âm thanh nhưng chính âm trung (Midle) mới là thứ quyến rũ người nghe về lâu về dài.

Sau đó, chúng tôi chuyển sang nghe 3 CD khác nhau đại diện cho nhạc Việt, nhạc tuyển chọn cho audiophole và nhạc thính phòng. Ở đĩa đầu tiên, "Thanh Lam – Nơi bình yên", những nhận định về tai nghe SteelSeries hoàn toàn chính xác. Giọng của Thanh Lam thể hiện rõ cả "tính vùng miền": Hà Nội nhưng còn chịu cả ảnh hưởng từ quê miền trong (phụ âm tr - ch). Đĩa có 9 bài đều tương đối thành công vì cả phần nhạc, phần lời lẫn phối, chơi và thu thanh, ấn loát đều tốt. Những tiếng guitar thùng dạo đầu bản số 3, 5 "Góc nhỏ riêng em" hay "A nhờ anh" đều rất gợi. Riêng bài số 5 "A nhờ anh" thật thú vị vì loại bài này chỉ có trong ca khúc Việt: "A nhờ anh, nhờ anh nhanh huyền nhành hoa; I mờ im tờ im tim huyền tìm anh…". Dập dìu, khoan thai, theo truyền thống dân ca các nước, song ca giữa giọng bình dân và giọng nhạc kịch, bài này xứng đáng để nghe mặc dù có người cũng đã chịu không nổi phải cười bò.

Ở đĩa CALIX Audiophiole Recordings của Nhà xuất bản The Absolute Sound, ngay khi bản số 1 Rondeau from Abdelazer của Purcell nổi lên, mọi cảm giác so đo về đẳng cấp của tai nghe SteelSeries bay biến để lại một cảm giác duy nhất về sự tốt đẹp. Các tác phẩm tiếp theo của đĩa này cũng đều được thể hiện không thua kém nhiều loại tai nghe hi-end thương hiệu khác mà chúng tôi từng nghe với cùng chiếc máy tính xách tay này.

Cuối cùng, chúng tôi nghe thưởng thức đĩa CD Sviatoslav Richter Rachmaninov: Piano Concerto No2 và Tchaikovsky Piano Concerto No1 của Nhà xuất bản Deutsche Grammophon. Đây là một trong những đĩa để đời của tượng đài piano thế kỷ 20 Nga – Xô viết Richter. Vì là bản ghi các concerto cho piano và dàn đại giao hưởng nên đòi hỏi về trang thiết bị diễn đạt đĩa CD này phải ở mức đủ cao. Chúng tôi nghe thấy hết những gì cần nghe ở đĩa này bằng tai nghe SteelSeries và máy tính xách tay Dell Vostro 1310…

Giá tham khảo: 2.800.000 đồng

NHƯ DŨNG – THẾ AN

Kính Nvidia 3D Vision 2

Kính 3D phiên bản mới không chỉ nhẹ và trông cứng cáp hơn phiên bản cũ mà tương thích ngược hoàn toàn với bộ phát sóng Nvidia 3D Vision. Bộ kính 3D Vision 2 này đã được Nvidia đưa ra cho game thủ Việt thử nghiệm trong các sự kiện giới thiệu chip Tegra 2 và 3 hồi tháng 12/2011. Tuy nhiên, trên thị trường vẫn chưa thấy xuất hiện các màn hình 3D thế hệ mới của Acer, Asus hỗ trợ công nghệ LightBoost và Anti-ghosting để đi cùng kính 3D Vision 2 nhằm nâng cao độ sáng và nét của hình ảnh game 3D nổi.

Bàn phím cơ cho bạn

RAZER BLACK WIDOW

Trong tháng 12/2011, phiên bản Expert của dòng bàn phím cơ Black Widow của Razer có giá hạ đến mức 1,4 triệu. Trong khi phiên bản Ultimate với 2 thiết kế mang phong cách BattleField 3 và Dragon II có mức giá cao hơn vì có thêm khe cắm microphone, tai nghe và 1 cổng USB. Cổng USB có thể nhận ổ cứng ngoài dung lượng lớn.

Dòng Black Widow dùng bộ kết cấu phím bấm (switch) màu xanh dương của hãng Cherry. Dòng switch này tại tiếng lách cách vui tai (và đó cũng là dấu hiệu xác nhận bạn đã gõ thành công phím đó). Dòng Ultimate dùng 2 đầu USB cắm vào bo mạch chủ và có hệ thống đèn cho toàn bộ bàn phím cùng 5 phím lập trình được khi đang chơi.

Giá tham khảo:

- ***Phiên bản Ultimate:*** *2.610.000 đồng*
- ***Ultimate Dragon Age 2 / BattleField 3:*** *2.920.000 đồng*

TT ESPORTS MEKA G-UNIT

Đây là bàn phím số 1 của Thermaltake tính đến trước CES 2012 ở Mỹ. Khác với Black Widow, G-Unit dùng switch Cherry màu đen (đòi hỏi lực bấm mạnh hơn và không "lách cách" như switch xanh dương). Dây cáp tín hiệu có thể tháo rời (giảm thiểu khả năng đứt cáp và giúp bảo hành tốt hơn khi cần tìm lỗi bàn phím). Hỗ trợ 2 cổng USB trên thân, khe cắm tai nghe và microphone cùng khe luồn dây cáp. Khác với các bàn phím khác có đèn nền toàn bộ, G-Unit chỉ có LED chiếu sáng theo khu vực như WASD, các phím điều hướng hay Num Pad. Ngoài ra, G-Unit cũng có 2 cột phím lập trình được.

Giá tham khảo: 3.230.000 đồng

GAME SI

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Máy em sử dụng mainboard GA-Z68P-DS3 cùng card AMD Radeon HD 6770GPU Ram 8GB Chip core i5 2300 2,80GHz có chơi được Battlefield 3 không? Em muốn lắp thêm card để sử dụng Hybrid PhysX Mod thì dùng card 1gb 9400 GT được không? Nếu không được xin tư vấn giúp em loại card và main giá thành tối thiểu nhất có thể. Em chân thành cảm ơn.

Chào bạn, cấu hình máy của bạn như vậy là có thể chơi được Battlefield 3. Bạn cũng có thể dùng card Nvidia GF9400 GT để sử dụng Hybrid PhysX Mod. Đối với việc thiết lập Hybrid PhysX Mod thì ngoài 1 card chính, tất nhiên phải khá mạnh và 1 card khác tích hợp PhysX là được rồi, không cần phải dòng cao cấp, chỉ cần tầm trung hoặc phổ thông. Bạn nên chú ý cách thiết lập Hybrid PhysX Mod.

Em mua card ATI Radeon HD 4650 về ,nhưng khi vào dxdiag để xem phần display thì máy lại báo là Card ATI Radeon HD 4600 Series cho dù em đã update driver mới nhất. Vậy cho em hỏi có đúng là em đang dùng 4650 hay là 4600 vậy? Em có lên mạng xem vài game cũng dùng 4650 nhưng máy của em lại không thể chạy những game đó tốt những máy dùng card đó trên mạng ,dù máy em có RAM cao hơn.

Chào bạn, bạn có thể dùng các phần mềm để xem thông số của card đồ họa đang dùng như GPU-Z, dòng hd 4650 đúng là thuộc seri 4600 nên việc hệ điều hành nhận dạng như vậy là tất nhiên. Còn việc không thể chơi game được do nhiều nguyên nhân, có thể do máy bạn, cũng có thể do cách đọc hiểu cấu hình....

Chào tạp chí Thế Giới Game, cho em hỏi cách mua game 7554 của Emobi như thế nào?Em chân thành cảm ơn.

Bạn có thể mua phiên bản thường PC-DVD ROM hoặc phiên bản digital. Đối với phiên bản thường có 2 cách mua, đó là đặt hàng thông website www.vinabook.com. Hoặc có thể mua trực tiếp ở các địa chỉ sau:

Hà Nội

- Trần Anh Computer: 292 Tây Sơn; 1174 Đường Láng
- Hà Nội Computer : 43 Thái Hà
- Zion : Số 102 - Trần Đại Nghĩa - Hai Bà Trưng
- Đăng Khoa IT : Số 29 - Ngọc Khánh - Ba Đình; Số 51 - Huỳnh Thúc Kháng- Đống Đa; Số 10 - Trần Phú - Q. Hà Đông

TPHCM

- Nextgen : Địa chỉ: 98 Hồ Tùng Mậu, Quận 1
- Haloshop: 82 & 84 Pasteur, P. Bến Nghé, Quận 1
- Zion : 457 - Nguyễn Đình Chiểu - P5 - Quận 3

Nghệ An: CD SHOP 78 Đặng Thái Thân, TP Vinh

Huế: Thiết bị âm thanh và giải trí Đại Minh, khu vực 4, phường Thùy Dương, Hương Thủy 0932.590687

Ngoài ra bạn có thể mua key và download bản digital từ các hệ thống thanh toán bằng tiền ảo của các nhà phát hành sau. DECO *https://taikhoan.deco.vn/Service*; VTC *https://paygate.vtc.vn/; FPT https://pay.gate.vn/.*

Cho em hỏi làm sao để thủ môn chụp penalty (phạt đền) trong FIFA 12? Em nhấn tùm lum hết mà sao nó vẫn đứng yên một chỗ?

Chào bạn, đối với tay cầm điều khiển (controller) thì điều khiển thủ môn bằng cần analog bên phải. Đối với bàn phím thì sử dụng nút 2, 4, 6, 8 bên numpad. Ngoài ra, bạn còn có thể vào mục game/customize fifa/controls/controller/ qua tab thứ 2 kéo xuống dưới để cấu hình lại các nút để chụp penalty khác.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính-Thế Giới Game nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - *http://www.pcworld.com.vn/forum*. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT-TGG ngày càng phát triển.

MOBA

MOBA là cái quái quỉ gì mà dạo này nhiều game thủ hay nhắc đến thế? Hãy cùng Thế Giới Game tìm hiểu chi tiết thể loại game mới đang "hot" nhất hiện nay.

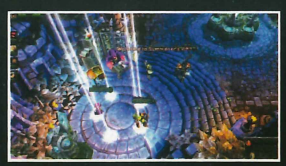
ĐẤU TRƯỜNG CHIẾN LƯỢC NHIỀU NGƯỜI CHƠI

MOBA, hay còn gọi Multiplayer Online Battle Arena, là một thể loại game mới đang ngày càng khẳng định tên tuổi và địa vị trong ngành công nghiệp game vài năm gần đây. MOBA là sự kết hợp phong cách của các thể loại game khác nhau từ hành động, chiến thuật cho đến nhập vai...

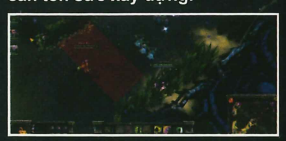
Viên gạch đầu tiên đặt nền móng cho sự hình thành của MOBA đó chính là một màn chơi custom trong game Warcraft III. Chính vì lịch sử hình thành khá phức tạp của MOBA nên chẳng lấy làm lạ khi nhiều người tỏ ra mập mờ về thể loại MOBA. Vậy thực sự MOBA là gì?

MOBA - những điều cơ bản

Mặc dù có nhiều tựa game MOBA trên thị trường khác nhau về phong cách, thiết lập, nhân vật... Tuy nhiên, hầu hết chúng đều có những điểm tương đồng và cùng thể hiện đặc trưng riêng biệt của dòng game MOBA.



Đây là căn cứ (base). Bạn không cần tốn sức xây dựng!



Chiến lộ (lanes) là những tuyến đường mà các đạo quân AI mặc định của hệ thống sẽ xuất hiện. Hầu hết đây sẽ là chiến trường, nơi diễn ra các pha hành động của người chơi.

Tuyến phòng thủ (tower/ defense) Bạn có thể sẽ cần phối hợp với đồng đội để tiêu diệt những tuyến phòng thủ này của phe đối phương.

Lính (creep) Bạn không cần phải lo về việc nâng cấp lính hay ra lệnh/ điều khiển chúng. Chúng đều được hệ thống mặc định điều khiển.

Rừng (jungle), đây là nơi mà bạn có thể tìm thấy những kho báu, phép hỗ trợ, đường tắt hoặc đương đầu với quái vật và cả người chơi.

Bản đồ truyền thống của một game MOBA

MOBA có thể tạm dịch là một thể loại game Đấu Trường Chiến Thuật Nhiều Người Chơi, mang phong cách game chiến thuật thời gian thực. Tuy nhiên thay vì phải xây dựng căn cứ và điều khiển các đạo quân khác nhau như trong các game chiến thuật khác, với MOBA bạn chỉ cần điều khiển một nhân vật hero mà thôi. Các đạo lính do hệ thống tự động điều khiển, xuất phát từ căn cứ của bạn và đi theo một đoạn đường được thiết kế sẵn để đến căn cứ của địch. Tuy nhiên hầu hết các đạo lính đều dễ dàng bị tiêu diệt bởi các trụ phòng thủ. Đây là lúc phát huy cách chơi đồng đội, bạn sẽ điều khiển nhân vật hero sao cho có thể đẩy các đạo lính của mình lên tới căn cứ của phe đối phương. Và trong quá trình chơi, nhân vật hero của bạn sẽ thăng cấp và mở ra những lựa chọn phép thuật mới.

Các loại hero đặc biệt

Đặt chân vào bất kỳ tựa game MOBA nào, việc đầu tiên bạn cần phải làm là chọn lựa nhân vật hero. Thông thường đa số các hero được thiết kế khá giống với các lớp nhân vật bên mảng game nhập vai (RPG) như tank, ranger, healer... Hầu hết các game MOBA đều có cách chơi giống nhau, tuy nhiên trong nhiều game như League of Legends và Heroes of Newerth, bạn sẽ tìm thấy những tính năng cho phép mở ra nhiều lựa chọn phong cách chơi khác nhau.

Tính đồng đội

Sau khi lựa chọn nhân vật xong, bước thứ 2 là sắp xếp và chọn lọc đội hình thi đấu tối ưu nhất. Với số lượng hero đồ sộ cùng hệ thống kỹ năng và phép thuật phong phú, chưa kể đến các chiêu thức riêng, đặc biệt của từng hero, bạn phải tính toán, tìm ra công thức sao cho team của mình phát huy được hết sức mạnh đồng đội.

Quái vật (creeps)

Trong các game MOBA, không chỉ có cuộc chiến giữa những hero mà còn có sự đối đầu của một thế lực quái vật hay tay sai. Chúng là những NPC tí hon mà hệ thống ra lệnh tấn công căn cứ của đối phương. Tiêu diệt các đạo quân creeps không chỉ mang lại điểm kinh nghiệm mà còn có thể tích lũy vàng (tiền tệ trong game) để mua sắm, nâng cấp hero.

Trang bị hỗ trợ

Trong suốt quá trình chơi, hero của bạn sẽ được thăng cấp và dĩ nhiên cần phải được nâng cấp trang bị, kỹ năng mới. Từ vũ khí, giáp trụ cho đến phép thuật và kỹ năng đều có thể nâng cấp giúp hero của bạn tăng sức phòng thủ lẫn tấn công, giống như trong các game nhập vai đi cảnh RPG. Nói cách khác, bạn phải cân nhắc quá trình nâng cấp sao cho nhân vật hero của mình luôn theo kịp tiến độ của trận đấu, vì nâng cấp trang bị và kỹ năng là những yếu tố quan trọng để tồn tại trong một game MOBA.

"Gia phả" MOBA

"Ông tổ" - Defense Of The Ancients (DoTA)

Cụm từ MOBA - multiplayer online battle arena - vẫn còn mới mẻ và đang được cộng đồng game thủ từ từ tiếp nhận. Trước đó tên gọi của bản mod từ custom map trong Warcraft III, đã được đặt cho thể loại này. Do đó, bạn có thể gọi chúng bằng bất kỳ cái tên nào như giống-DOTA, nhái-DOTA, hay thậm chí đơn giản là game DoTA. Phiên bản gốc của DoTA hiện vẫn đang tồn tại và có cộng đồng rất mạnh. Bạn có thể tải map DOTA Allstars từ địa chỉ *www.getdota.com*. Ngoài ra bạn cần phải có bản cài đặt Warcraft III.

"Mẹ" của tất cả các game MOBA - League of Legends (LoL)

Sự thành công ngoài sức tưởng tượng của LoL đã chính thức ghi tên MOBA lên bản đồ game thế giới. Nó cũng chứng minh rằng ý nghĩa của free-to-play không phải hoàn toàn là hút máu. Hệ thống cash shop trong game không những mang lại doanh thu cho nhà phát triển mà còn mang đến cho người chơi nhiều lựa chọn trải nghiệm khác nhau. Tham gia League of Legends, bạn có thể thưởng thức vô số nội dung game hấp dẫn, mà không cần bỏ ra một đồng xu. Ngoài ra, hero mới luôn được cập nhật, giúp người chơi có nhiều cách mới thưởng thức trò chơi. Với hơn 100 hero, hệ thống co-op tốt, các trận chiến nảy lửa giữa người chơi với nhau, cùng chế độ Dominion mới, LoL là game MOBA đáng để chơi nhất hiện nay.

Con chú con bác - Heroes of Newerth

Trò chơi được phát triển và phát hành gần như cùng lúc với League of Legends, tuy nhiên vì một vài lý do, tựa game này không được như mong đợi. Ban đầu, trò chơi được sản xuất dưới dạng bán hộp game (box). Tuy nhiên nó đã thất bại vì không thể xây dựng cách chơi dựa trên người điều khiển, điều mà LoL đã rất thành công. Nó cũng quá bám sát một vài cơ chế truyền thống của phiên bản DOTA gốc, khiến nhiều người mới chơi khó tiếp cận. Tuy nhiên, gần đây trò chơi đã có những thay đổi, chuyển từ bán box sang hình thức miễn phí, giống như cách mà LoL đã thành công.

Người chú nổi loạn - Super Monday Night Combat

Mặc dù không phải là game chiến thuật, Super Monday Night Combat cũng thuộc đại gia đình MOBA với cách chơi bắn súng vui nhộn. Trò chơi hội tụ đầy đủ những phẩm chất làm nên một game MOBA. Mặc dù đồ họa có hơi giống Team Fortress, tuy nhiên cách chơi hoàn toàn thuộc thể loại DoTA.

Chị gái thân gầy- Awesomenauts

Với Awesomenauts, nhà phát triển Geronimo muốn chứng minh rằng MOBA không nhất thiết phải là game chiến thuật. Dựa trên thành công của Swords & Soldiers, một game RTS mặt phẳng ngang, Geronimo đã mang đến một Awesomenauts với cách điều khiển đơn giản hơn, giúp cho trò chơi trở thành một trong những tựa game MOBA hoàn toàn thích hợp dành cho các hệ máy console. Nó còn phù hợp với những người thiếu kiên nhẫn, với tính năng tham gia nhanh cho chế độ chơi mạng, sẽ không còn cảnh phải đợi đủ người mới có thể bắt đầu game.

Đứa con vô tích sự - Rise of Immortals

Được phát triển bởi Petroglyph, công ty từng có những nhà thiết kế chịu trách nhiệm sản xuất dòng game Command & Conquer. Rise of Immortals lấy bối cảnh thần thoại, với những tính năng tập trung chủ yếu vào hướng phát triển nhân vật.

Đứa con kín tiếng - Warhammer Online: Wrath of Heroes

Electronic Arts dường như cũng muốn nhảy vào tranh miếng bánh béo bở này, khi quyết định mang thương hiệu Warhammer Online gia nhập hàng ngũ MOBA. Trò chơi sẽ được phát hành miễn phí với cách chơi đối kháng mới lạ 6v6v6, khác hẳn với 5v5 thường thấy trong những game khác.

Đứa con ngoài hành tinh - Vorp

Tựa game Arcade về đề tài chiến tranh không gian, xét về mặt kỹ thuật thì trò chơi không thuộc họ hàng MOBA. Tuy nhiên trong game có một chế độ chơi gọi là Defense of The Armada. Trong chế độ chơi này, mỗi team sẽ chỉ huy một trạm phi thuyền tấn công các súng phòng thủ của phe đối phương bằng các máy bay. Người chơi có thể nâng cấp phi thuyền của mình, và tìm mọi cách để tiêu diệt trạm phi thuyền của phe kia.

Người anh em bị lãng quên - Demigod

Trò chơi RTS của Gas Powered Games có lẽ đã ra mắt không đúng thời điểm. Nó thường bị lãng quên khi nhắc đến cụm từ MOBA. Mặc dù vậy, đây là một trò chơi được đầu tư nghiêm túc, với những tính năng như bản đồ thi đấu hay, hệ thống hero ấn tượng và cách chơi dễ tiếp cận.

Phá gia chi tử - DOTA 2

Công ty Valve đóng góp cho thể loại MOBA bằng cách trợ giúp những người khai sinh Defense of The Ancients sản xuất tiếp phần 2. Trên lý thuyết thì DOTA 2 không có nhiều tính năng mới như League of Legends. Tuy nhiên, những ai đã từng chơi Team Fortress 2 đều biết các tựa game của Valve luôn được đầu tư nghiêm túc và chất lượng.

ĐÀO VŨ

NHỮNG TRẬN ĐẤU ESPORTS KINH ĐIỂN

"HOÀNG ĐẾ" ĐỐI ĐẦU "PHÙ THỦY"

Trong loạt bài viết mở đầu cho mục mới, chúng ta sẽ cùng đến với trận thư hùng StarCraft nổi tiếng giữa game thủ Lim "SlayerS`BoxeR" Yo Hwan (Boxer) và Kang "Nal_rA" Min trong khuôn khổ giải đấu MBCGame StarLeague (MSL) 2006. Tuy đã cũ nhưng những giá trị kinh điển mà trận đấu cống hiến cho người xem vẫn luôn là một trong những chủ đề được nhắc đến nhiều nhất khi nói đến làng StarCraft Hàn Quốc.

Được mệnh danh là Hoàng Đế (Emperor), Slayer Boxer là thần tượng của giới hâm mộ Starcraft. Anh nổi tiếng với tài điều khiển quân Terran tuyệt vời và câu nói "(Try and Be) As Crazy As Me". Điều đặc biệt, MSL 2006 cũng là mùa giải cuối cùng có sự góp mặt của Boxer, trước khi anh lên đường nhập ngũ thực hiện nghĩa vụ quân sự của một công dân xứ củ sâm.

Sánh vai cùng với Boxer, Savior, Nal_rA – tên thật là Kang Min – được mệnh danh là "tam đại trụ" Starcraft của Hàn Quốc. Anh được xem là "phù thủy" trong việc điều khiển chủng tộc quân Protoss.

Thời điểm trận đấu này diễn ra là khi BoxeR đã 26 tuổi, độ tuổi được coi là bên kia con dốc cho sự nghiệp game thủ bởi khả năng thao tác ở đôi tay đã yếu đi rất nhiều. Nhưng bù lại, game thủ này đã tích lũy được rất nhiều kinh nghiệm trận mạc, giúp anh có thể đưa ra đấu sách hợp lý cho từng tình huống xảy ra trong trận đấu.

Là trận đấu được mong đợi nhất trong mùa giải MSL 2006. Cả hai đối thủ đều có bề dày lịch sử đối đầu cũng như đều là những thiên tài chiến thuật, có khả năng thích nghi nhanh với bản đồ (map) thi đấu mới và khó.

Các bạn có thể xem trận đấu tại Youtube theo đường link: http://www.youtube.com/watch?v=27hB2lnwYmc

Map thi đấu: Blizt

Đặc điểm của Blitz: Bản đồ chỉ có hai vị trí, con đường bộ gần nhất của hai căn cứ bị bịt kín hoàn toàn bằng các miếng vàng có giá trị là 24 (game thủ có thể khai thác và mở đường). Con đường thứ hai thông thoáng hơn cả, vòng ra khu vực rộng nhất của Blitz nhưng lại xa hơn rất nhiều. Điều này ảnh hưởng tới thời gian di chuyển của các đơn vị lính bộ.

Trận đấu chỉ thực sự bắt đầu khi Nal_rA đưa Probe thứ 7 ra khỏi căn cứ. Đây là bước đi có chủ ý từ phía người Protoss để mở màn bằng một Build Oder (BO – chiến thuật) có lợi hơn cho mình.

Thứ nhất, Nal_rA muốn sử dụng chiến thuật "14 Nexus" – sở hữu 14 Probe thì xây Nhà chính thứ hai (do chính anh là người nghĩ ra và phổ biến từ năm 2005) trên map Blitz để mang lại lợi ích kinh tế ngay từ đầu trận đấu. Thứ hai, việc đưa Probe đi sớm đồng nghĩa với việc lọt vào căn cứ của Terran, có thể xây Assimilator (nhà ga) để làm chậm tiến độ lên Factory của Terran.

Phút thứ 02:48 Ý đồ ban đầu là vậy song Nal_rA chỉ thành công được một nửa khi Boxer chủ động wall-in (bịt cửa) chắc chắn và đưa SCV thăm dò căn cứ của anh cẩn thận.

Phút thứ 04:07 Sau khi phát hiện ra Nal_rA mở mỏ phụ sớm, Boxer đã chứng tỏ mình là "gừng càng già càng cay" khi ngay lập tức xây 1 Vulture và cũng tiến hành mở mỏ phụ. Dĩ nhiên, anh cũng không quên nâng cấp Spider Mines trong Workshop. Đây là bước đi mang tính chiến thuật rất cao và chính là nhân tố quyết định vận mệnh của trận đấu này.

Phút thứ 07:00 Việc mở mỏ 3 sớm như vậy có nhược điểm là sẽ đưa Terran vào thế yếu khi chưa có quân đội đông đảo. Bù lại, nếu vượt qua được thời điểm khó khăn đó thì nền kinh tế mạnh sẽ giúp Terran bộc lộ sức mạnh khủng khiếp của mình. Với 3 mỏ cùng hoạt động, Boxer hoàn toàn thoải mái xây dựng 2 Armory nâng cấp cho quân đội của mình rồi chờ tới thời điểm chín muồi để tung đòn quyết định.

Phút thứ 07:05 Quay lại phía Nal_rA, anh đã mất tập trung ở phần trung cuộc vì chiến thuật 14 Nexus bị phá hỏng. Anh chuyển sang hướng xây Robotics Facility sau khi có hai nhà lính (Gates), với ý đồ quấy rối (harass) bằng Reaver, một sở trường trong cách chơi Protoss của Nal_rA.

Phút thứ 10:19 Khi phát hiện mỏ 3 của Boxer bằng Observer, người Protoss không những không đưa Dragoon phá Spider Mines để gây áp lực cho Terran mà còn sơ ý làm mất 1 Shuttle khi bay thẳng vào giữa lòng 2 Turret. Việc này đã khiến chiến thuật quấy phá mỏ phụ của đối phương bằng Reaver của Nal_rA phá sản.

Việc Boxer mở mỏ 3 rất sớm nên ở thời điểm đó, số lượng quân của Boxer chưa thể đông đảo. Mặc dù mở mỏ 3 chậm hơn BoxeR rất nhiều nhưng nếu quấy phá tốt, Nal_rA hoàn toàn có thể mở tiếp mỏ phụ thứ 4 và giành lại lợi thế của mình. Ấy vậy mà việc Nal_rA vô cớ để mất quân lại chỉ khiến khoảng cách đôi bên thêm lớn.

Phút thứ 11:24 Nal-rA tiếp tục xây thêm Gate, nâng Templar tech và 2 Starports để xây "máy bay ruồi" (Carrirer). Lúc này Boxer đã có gần 50 quân cấp 1-1, bao gồm Vulture, Tank một vài Goliath, và anh tiếp tục xây thêm 2 Factory, nâng tổng số lên 9.

Phút thứ 12:08 Đẩy quân lên phía nam của bản đồ, Boxer từ từ ép quân của Nal_rA phải lui về gần căn cứ chính.

Phút thứ 14:15 Khi cuộc trạm chán giữa 2 đạo quân diễn ra, thì lính của Boxer đã được nâng cấp lên 2-2, quá mạnh khi so với đạo quân Protoss chưa nâng cấp của Nal_rA chỉ gồm một vài Zealot, Goon và một con Reaver.

Phút thứ 14:52 Thậm chí ngay cả 4 chiếc Carriers của Nal_rA xuất hiện cũng không cứu vãng được tình thế, khi mà Boxer có quá nhiều Goliath có thể bắn "rụng ruồi" mà không thèm đếm xỉa gì đến Carrier.

Phút thứ 15:36 Khi đạo quân Clash of the Titans của Boxer bắt đầu nả đạn vào Nexus (nhà chính Protoss), thì 2 chữ GG hiện lên màn hình từ phía Nal_rA.

Chiến thắng thuộc về Slayer Boxer!

Góc bình luận

ProA.SirTY, một cái tên nổi cộm trong làng eSports Việt Nam. Tên thật là Lưu Vũ Hà Trung, anh là thủ lĩnh của đội game Starcraft proArmy Gaming. ProA.SirTY từng đoạt giải nhất SpringCup năm 2006 và đã chia sẻ bình luận với bạn đọc Thế Giới Game "Là một chiến thắng xứng đáng cho Boxer khi anh lựa chọn chiến thuật và tiến hành chuẩn xác."

Cùng quan điểm với anh, Coldboy Võ Phạm Minh Đức, người sáng lập website VietStarcraft.com, cựu quản lý đội game Starcraft DreamVN, cũng đã chia sẻ ý kiến về trận đấu giữa Nal_rA Vs Boxer:

"Đây là một trận đánh mà cả 2 đều mở mỏ phụ rất nhanh. Tuy nhiên, thay vì đẩy cao số lính của mình thì Nal_rA lại không rõ ràng trong chiến lược Unit. Chiến lược sử dụng reaver để quấy rối nhà terran của Nal_rA thất bại, trong khi đó lượng zealot và goon quá ít để cản phá đội hình vul-tank-goli của Boxer. Việc nâng cấp carrier quá sớm và để bị Boxer quét phát hiện khiến Nal_rA bị Boxer bắt bài và rush quân rất nhanh khiến Nal_rA không trở tay kịp và đành phải gõ GG. Có thể nói với lối chơi chắc chắn, thăm dò liên tục và lựa chọn thời điểm tấn công hợp lý, Boxer đã không gặp nhiều khó khăn khi đối mặt với Nal_rA."

Thế Giới Game sẽ mang đến nhiều hơn nữa các bài phân tích trận đấu giữa các gosu quốc tế trong những số tới, nhằm cung cấp cho game thủ kinh nghiệm thi đấu cũng như chiến thuật mới nhất đang được áp dụng trong cộng đồng eSports toàn cầu.

Những thuật ngữ game thường sử dụng trong Starcraft

GG:

GG nghĩa là GoodGame. Đây là tín hiệu được các game thủ sử dụng rất rộng rãi. Để chấm dứt trận đấu, người thua cuộc sẽ gõ GG trước. Và khi nhận được thông điệp này, người chiến thắng cũng sẽ đáp lại bằng GG như một phép lịch sự.

Đây được coi là quy tắc hành xử lên chuyên cơ bản nhất mà bất cứ game thủ nào cũng nên ghi nhớ. Đây là cách khen ngợi đối phương rất lịch sự, ngay cả khi bạn là người chiến thắng. Nó thể hiện sự khiêm tốn đáng quý. Còn đối với người thua cuộc, GG đôi lúc còn mang hàm ý tâm phục khẩu phục (một phần nào đó) trước khả năng của đối phương.

Tuy vậy, nếu GG được sử dụng ở đầu trận đấu thì nó lại mang ý nghĩa hy vọng cả hai sẽ có một trận đấu đẹp mắt. Lúc này, GG thường đi kèm GL (GoodLuck – Chúc may mắn) và HF (Have Fun – Chúc vui vẻ).

Micro:

Micro là thuật ngữ để miêu tả việc điều khiển khiển quân của bạn khi giao tranh với đối phương. Micro là cách giúp bạn lấy ít thắng nhiều, là tiền để tạo ra những màn tấn công hay phòng thủ không thể tin nổi.

Những unit khác nhau sẽ có những cách Micro khác nhau và để trở thành bậc thầy Micro thì bạn chỉ có cách duy nhất là luyện tập không ngừng.

Trong làng StarCraft Hàn Quốc, các gosu được mệnh danh có bàn tay vàng cho việc micro là Boxer (Terran), Nal_rA (Protoss) và JulyZerg (Zerg) thuộc thế hệ bô lão hay ForGG (Terran), Bisu (Protoss) và Jaedong (Zerg) thuộc thế hệ kế thừa.

Macro:

Sự thay đổi trong tư duy chiến thuật đã khiến lối chơi Macro được sử dụng ngày một nhiều hơn. Khác với Micro, Macro là khả năng điều khiển quân trên diện rộng, bao gồm cả việc kiểm soát bản đồ, xây dựng quân ở căn cứ, điều phối unit đi do thám...

Trong StarCraft: Broodwar, việc Macro "xem chừng" khó hơn nhiều so với StarCraft II vì bạn chỉ có thể chọn một nhóm tối đa 12 đơn vị trong khi "người kế nhiệm" cho phép bạn điều khiển tới hàng trăm đơn vị chỉ trong một Hotkey.

Hotkey:

Hotkey theo đúng nghĩa đen là phím nóng, giúp bạn nhanh chóng tiếp cận một nhóm quân/công trình đã được thiết lập hotkey đó.

Theo chia sẻ của các gosu StarCraft, "trong một trận đấu, người sử dụng hotkey hiệu quả hơn sẽ giành chiến thắng". Câu nói trên đã miêu tả một cách đầy đủ vai trò của hotkey trong game chiến thuật nói chung và StarCraft nói riêng.

APM:

Tốc độ của việc Micro, Macro, sử dụng hotkey, di chuột... đều được thể hiện qua chỉ số APM, vốn là viết tắt của từ Action per Minute - số hành động trên một phút.

Scout:

Theo đúng tiếng Anh, Scout có nghĩa là do thám. Đây là một việc quan trọng trong game, giúp bạn nắm bắt được tình hình đối thủ, từ đó khiến chúng ta đi đến quyết định phòng thủ hay tấn công.

Rush:

Rush là phương pháp tấn công nhanh bằng một nhóm quân ngay từ đầu, làm đối phương không kịp trở tay. Có rất nhiều các chiến thuật như Rush Zergling, Rush Marine, Rush Zealot... thường thì sẽ tập trung kinh tế vào loại đơn vị quân đời đầu và tấn công nhanh chóng ngay khi có đủ quân số. Ngoài rush các đơn vị lính thì còn có các kiểu khác như Rush Cannon, bunker ... có nghĩa xây Cannon, bunker bên nhà đối thủ.

Rush là chiến thuật mang yếu tố bất ngờ nên sẽ đi theo hướng "được ăn cả, ngã về không". Nếu không cẩn thận, chẳng làm tổn hại đến căn cứ đối phương, bạn sẽ gần như nắm chắc phần thua của ván đấu đó.

Mass:

Mass cũng là một kiểu chiến thuật nhưng nó có nghĩa là dùng số lượng lớn một loại unit để tấn công đối thủ (vd Mass Zealot, Mass Zergling, Mass Hydra, Mass Dragoon...).

Việc Mass một loại quân sẽ khiến quân đội bạn thiếu đi sức mạnh toàn diện nhằm chống lại các loại quân khác (ví dụ Zealot không nên đối đầu trực tiếp với Hydralisk...) nên bạn cần phải tính toán hợp lý trước khi quyết định tiến công.

Harass:

Harass có nghĩa là phá rối, gây sức ép lên căn cứ đối phương.

Focus:

Focus theo đúng nghĩa tiếng Anh là tập trung, có nghĩa bạn tập trung hỏa lực vào một đơn vị nào đó của đối thủ hòng dùng tiêu diệt đơn vị đó một cách nhanh chóng. Focus thường đi kèm kỹ năng Micro và Dancing. Nếu thuần thục kỹ thuật Dancing, bạn sẽ dễ dàng tiễn biệt số lượng lớn quân địch về chầu trời nhưng nó đòi hỏi khả năng "bắt nhịp" tuyệt vời.

Dancing:

Dancing, hay còn gọi là "hit and run" hơn, là một cách Micro các đơn vị tấn công từ xa tấn công đối phương. Cứ đánh rồi chạy, rồi quay lại đánh, rồi lại...chạy, tất cả

lặp đi lặp lại theo một trình tự nhất định.

Trong khi Dancing, nếu nhanh tay, bạn cũng có thể dùng cả Focus, giúp tập trung hỏa lực để tiêu diệt đơn vị đối phương tốt hơn.

Baiting:

Theo nghĩa đen, bait tức là miếng mồi. Vậy trong StarCraft, đây được gọi là chiến thuật "chim mồi": Dùng unit của mình để nhử unit của đối thủ ra ngoài rồi tấn công hay đánh lạc hướng. Mọi chiến thuật dùng thứ gì đó để nhử đối phương đều gọi là Baiting.

Drop:

Nghĩa của Drop rất đơn giản, có nghĩa "thả quân". Mục tiêu thả quân thường vào căn cứ đối phương hoặc giữa lòng địch (đối với các trận đấu có sự xuất hiện của Sieged Tank – Tank chống càng). Nghe đơn giản là vậy song đây lại là một kỹ năng khó của StarCraft khi đòi hỏi tốc độ cao và đôi bàn tay khéo léo.

Fast Expand:

Expand là mở rộng, được dùng khi game thủ mở mỏ phụ. Vào thời điểm đầu của trận đấu, nếu game thủ tiết kiệm "chi tiêu" để mở mỏ phụ sớm thì đó gọi là chiến thuật Fast Expand.

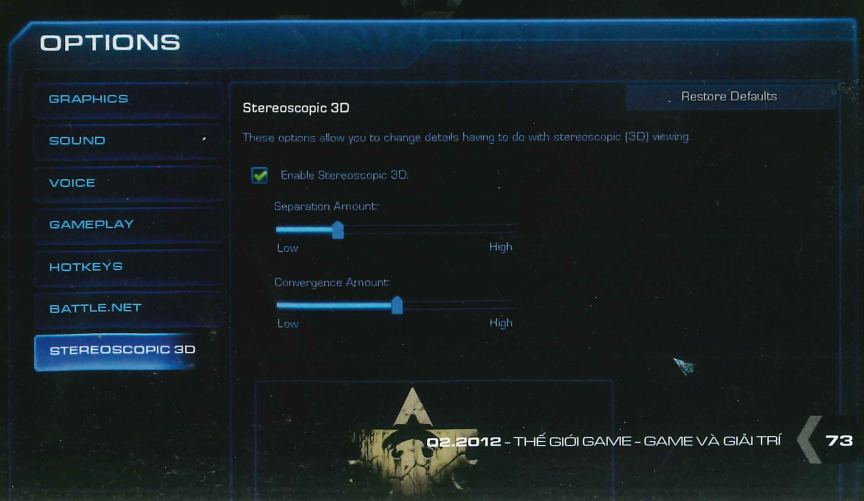
Đây là chiến thuật hết sức mạo hiểm khi đòi hỏi việc tính toán thời gian phải chính xác. Nếu đối phương phát hiện bạn Fast Expand, họ có thể sử dụng chiến thuật Rush giúp bạn trở tay không kịp nếu không có các biện pháp phòng thủ kịp thời. Ngược lại, nếu không có sự cản trở hay phòng thủ thành công thì ưu thế mở mỏ sớm sẽ giúp bạn phát triển nhanh hơn khi kinh tế mạnh hơn.

Fast Tech:

Nghĩa là bạn tập trung kinh tế cho những đơn vị đời cao, dùng ngay từ giai đoạn đầu game (early stage), giúp ta có lợi thế với đối phương về sức mạnh quân sự (VD như Fast Tech Mutalisk, Carrier, Dark Templar...)

Tương tự như Fast Expand, chiến thuật Fast Tech sẽ khiến nền kinh tế của bạn kiệt quệ khoảng thời gian đầu, lớp phòng thủ lỏng lẻo nên dễ bề bị đối phương tấn công. Nếu vượt qua được khó khăn ban đầu và gây sức ép lên được đối thủ (Harass), bạn gần như đã nắm trong tay cơ hội chiến thắng.

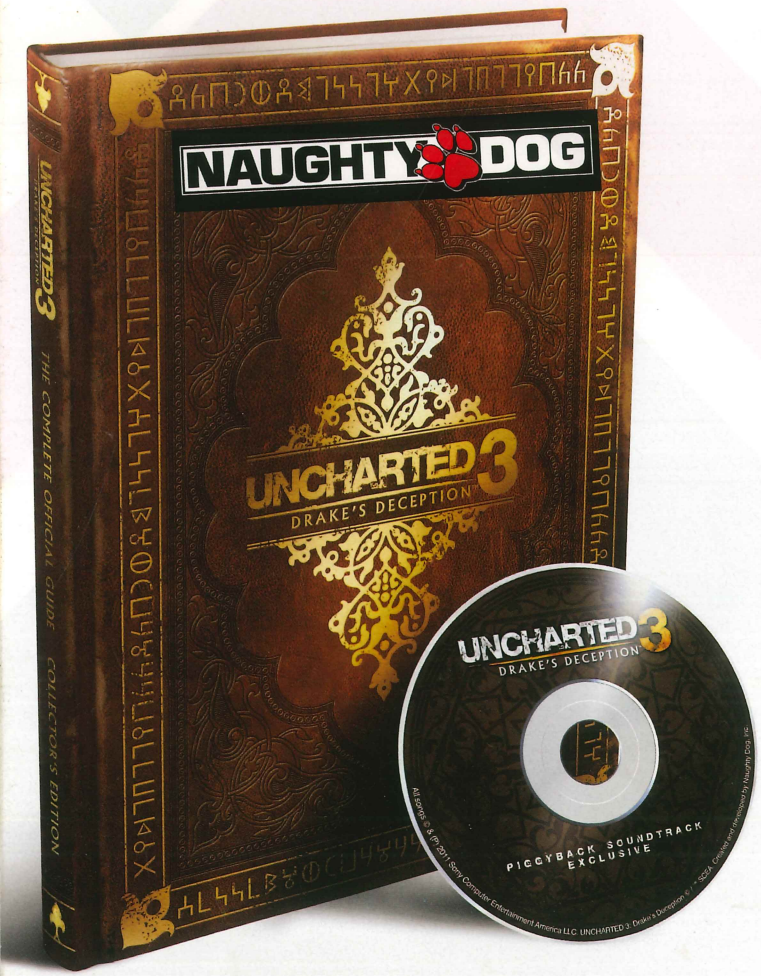
VŨ HẢI – HỒNG PHƯỢNG



"CHÓ GIÀ NGỖ NGHỊCH"

Năm 2011 đã khép lại, ngành công nghiệp trò chơi điện tử trong năm nay đã chứng kiến và "tham dự" nhiều sự kiện ăn mừng "sinh nhật" của các công ty lớn như Ubisoft tròn 25 tuổi, Blizzard bước sang tuổi 20. Tuy nhiên, vẫn còn sót lại một công ty dù không tổ chức đình đám như những "đồng nghiệp" khác, nhưng đây cũng là một trong những studio nổi tiếng thế giới chuyên sản xuất các tựa game đỉnh, chất lượng AAA. Đó chính là Naughty Dog, và nó cũng bước sang tuổi 25.

TRÒN 25



Năm 2011 quả là một năm đầy bận rộn đối với Naughty Dog. Studio này vừa mới cho ra mắt tựa game bom tấn thứ 3 trong series Uncharted, vừa phải sát cánh với Sony để kịp cho ra mắt trò chơi Uncharted: Golden Abyss dành cho máy chơi game cầm tay thế hệ mới nhất, PS Vita. Ngoài ra, công ty còn công bố tựa game mới toanh: **The Last of Us**.

Không ai có thể phủ nhận thành công mà Naughty Dog đạt được trong những năm qua, đặc biệt với dòng game Uncharted. Tuy nhiên, không mấy người biết được công ty đã trải qua nhiều thăng trầm trong hơn một phần tư thế kỷ để có được ngày hôm nay.

Mọi thứ đều có cội nguồn của nó.

TỪ ĐAM MÊ

Năm 1986, hai học sinh trung học Andy Gavin và Jason Rubin rủ nhau thành lập công ty mang tên Jam Software. Bộ đôi này bắt đầu "vọc" lập trình máy tính, "nghịch" với ngôn ngữ C++, trước khi nhận thức được sự kết hợp tài năng của họ.

Một năm sau đó, mặc dù vướng phải cú vấp ngã đầu tiên khi tựa game "con đầu lòng" của họ phải đóng cửa vì vô tình bắt chước game lậu. Bộ đôi này đã phát hành trò chơi Ski Crazed, một game trượt tuyết dành cho hệ máy tính Apple II. Trong năm tiếp theo, họ ra mắt Dream Zone cho máy tính Apple II GS - game này sau đó được chuyển thể sang PC, hệ máy Amiga và Atari ST – đây là một trò chơi phiêu lưu mà trong đó game thủ cần phải tìm cách thoát khỏi giấc mơ để trở về thực tại.

Đến năm 1989, studio chính thức đổi tên gọi từ Jam Software thành Naughty Dog như chúng ta biết cho đến ngày hôm nay. Cùng với sự khởi đầu mới, công ty cũng bắt tay hợp tác phát hành với một nhà phân phối mới, Electronic Arts (EA), đi kèm là tựa game nhập vai RPG Keel The Thief dành cho hệ máy Apple II GS, Amiga và PC. Năm 1991, là tựa game RPG Rings of Power dành cho máy Genesis, Mega Drive cũng của EA phát hành.

Trong năm 1994, Naughty Dog đã phát triển một tựa game đối kháng 3DO, Way of the Warrior, cho Universal Interactive Studios (giờ là Vivendi Games). Trò chơi giới thiệu cả chơi đơn lẫn chơi mạng. Dựa trên thành công của Way of the Warrior, Mark Verny, lúc đó là chủ tịch của Universal Interactive Studios, đã đồng ý hậu thuẫn cho tựa game tiếp theo của công ty.

THÀNH CÔNG MỈM CƯỜI

Sau hơn 10 năm thành lập, dường như thần may mắn vẫn chưa mỉm cười với Naughty Dog.Mãi cho đến 1996, Naughty Dog cho ra mắt tựa game Crash Bandicoot (Cáo phiêu lưu), và được phát hành bởi gương mặt mới Sony Computer Entertainment (SOE), dành cho hệ máy console, PlayStation.Trong trò chơi, game thủ điều khiển cáo Crash chống lại bác sĩ điên Dr.Cortex để giải cứu cho người đẹp Tawna.

Chỉ trong một "đêm", cáo Crash đã trở thành một trong những nhân vật nổi tiếng trên PlayStation, và là một biểu tượng may mắn của Sony. Trò chơi được công nhận là một trong những game bán chạy nhất lúc bấy giờ, với tổng số 6,3 triệu bản trong 6 năm đầu tiên.Hai năm sau đó, Crash đón nhận 2 phần tiếp theo mang tên Cortex Strikes Back và Warped, trước khi thay đổi cách chơi trong phần cuối cùng. Crash Team Racing, được phát hành trong năm 1999, với phong cách mới, đua xe.

Năm 2001 là thời điểm chứng kiến nhiều thay đổi quan trọng của Naughty Dog. Vào 1/2001, công ty chính thức thoát khỏi sự ràng buộc của Universal Interactive Studios, và được SOE mua lại.

Vào cuối năm 2001, studio đã cho ra mắt tựa game mang thương hiệu hoàn toàn mới, Jak & Daxter: The Precursor Legacy cũng dành cho hệ máy PlayStation. Trò chơi kể về hai người bạn, trong đó một người bị biến thành người-lai-chồn, và cả hai đã quyết định bắt đầu cuộc phiêu lưu để biến Daxter trở lại hình dáng người. Trò chơi cũng đã tiêu thụ được 1 triệu bản.Naughty Dog dành trọn 2 năm tiếp theo để sản xuất Jak II, phát hành vào năm 2003. Jak III ra mắt năm 2004. Jak X: Combat Racing không chỉ là phiên bản cuối cùng của dòng game này mà còn đánh dấu một bất ngờ của công ty khi lần đầu tiên ra mắt chế độ chơi online.

Sau khi hoàn thành Jak X: Combat Racing, nhóm phát triển bắt tay vào sản xuất tựa game mang thương hiệu hoàn toàn mới dành cho PlayStation 3 với mã danh "BIG". Ngay từ cái tên mã danh ban đầu cũng cho thấy nhóm phát triển đã kỳ vọng và đầu tư rất nhiều cho tựa game này.

Được thành lập từ năm 1986 với tên gọi lúc bấy giờ là Jam Software bởi 2 người bạn từ thời trung học Andy Gavin và Jason Rubin.

Tựa game đầu tiên là Ski Crazed phát hành năm 1987 dành cho máy tính Apple II.

Gavin và Rubin rời công ty và thay vào đó là Evan Wells và Christophe Balestra giữ chức đồng-chủ tịch studio cho đến ngày nay.

Từ khi mới thành lập cho đến năm 2000 là một công ty độc lập. Tới tháng 1 năm 2001 được Sony mua lại toàn bộ.

Thành công vang dội đầu tiên là dòng game Crash Bandicoot (cáo phiêu lưu), tiếp đó là Jak & Daxter. Tuy nhiên thành công lớn nhất phải kể đến series Uncharted. Một nhóm phát triển mới được thành lập hiện đang sản xuất tựa game mang thương hiệu hoàn toàn mới, The Last of Us.

DÒNG GAME UNCHARTED RA ĐỜI

Thương hiệu game thứ 3 trong lịch sử công ty được sản xuất dưới sự chỉ đạo của hai vị đồng chủ tịch mới là Evan Wells và Christophe Balestra, sau khi Rubin và Gavin quyết định rời khỏi nhóm phát triển.

Dưới sự dẫn dắt của Amy Henning, nhà biên soạn kịch bản và giám đốc của dòng game Legacy of Kain, dự án "BIG" được ra mắt lần đầu tiên trong buổi họp báo của Sony tại E3 2006. Trước thềm khai mạc E3 2007 – một sự kiện nhỏ được tổ chức tại Santa Monica – Sony đã chính thức đặt tên cho dự án là Uncharted: Drake's Fortune. Được phát hành vào tháng 11 cùng năm, sau sự xuất hiện của hệ máy PS3 gần một năm.

Câu chuyện của Drake's Fortune xoay quanh nhân vật chính Nathan Drake, đang trên đường tìm kiếm El Dorado, đồng hành cùng với anh là nhà báo Elena Fisher và người thầy thông thái Victor "Sully" Sullivan.

Trò chơi nhận được sự đánh giá cao, đạt nhiều giải thưởng "Game Hay Nhất" trong nhiều năm liên tục và đã bán hơn 3.5 triệu bản tính đến tháng 6 năm 2009. Thành công của phiên bản đầu tiên là điều kiện đảm bảo để Naughty Dog tiếp tục cho ra mắt những phần mới.

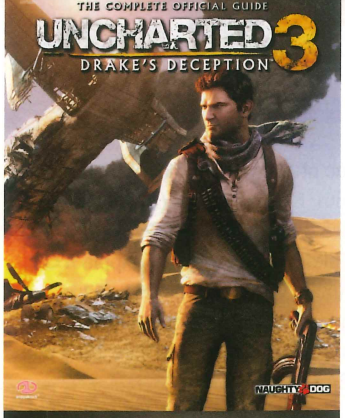
Lên kệ trong năm 2009, Uncharted 2: Among Thieves tiếp tục cuộc phiêu lưu của nhân vật chính điển trai Drake phối hợp cùng với tình nhân cũ Chloe, cùng với sự trở lại của Elena và Sully, trong cuộc đua tranh giành Viên Đá Chintamani trước "móng vuốt" của tên trùm tội ác chiến tranh Lazarevic. Tính đến tháng 10/2011 trò chơi đã bán được 4.9 triệu bản.

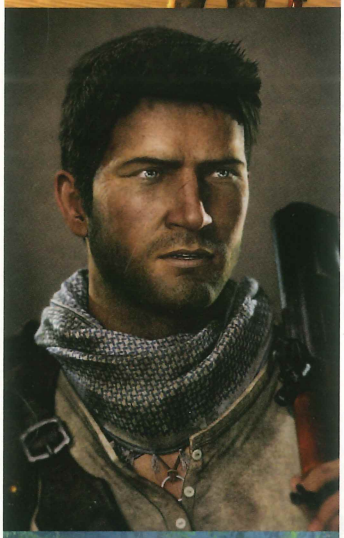
Trong Among Thieves, công ty cũng lần đầu tiên tích hợp chế độ chơi nhiều người trong dòng game Uncharted và đẩy đồ họa của PS3 lên một tầm cao hơn. Trò chơi cũng nhận được nhiều tràng vỗ tay thán phục với số điểm đánh giá gần như tuyệt đối của các trang thông tin game nổi tiếng thế giới như Eurogamer, Spike VGAs, Destructoid, Joytiq, IGN, Kotaku và VG24/7.

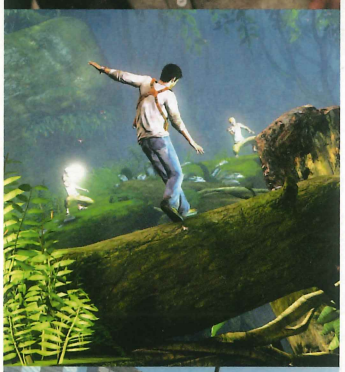
Uncharted 2: Among Thieves là tựa game thứ 2 liên tiếp dành được giải thưởng "Game Hay Nhất của năm", và đẩy tên tuổi cũng như uy tín của Naughty Dog lên hàng đầu trong số những studio con toàn cầu của Sony.

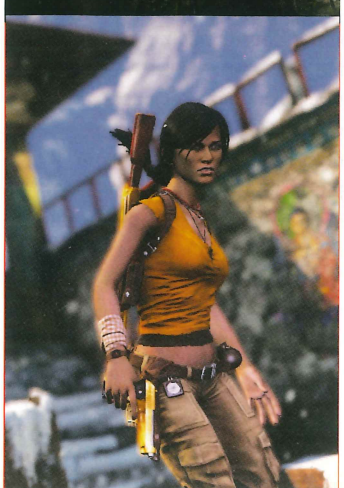
Uncharted 3: Drake's Deception vừa được phát hành vào tháng 11 năm ngoái, xoay quanh mối quan hệ giữa Drake và Sully. Trong khi giới chuyên gia đánh giá phần Drake's Deception không bằng Among Thieves thì doanh thu mà trò chơi mang lại vô cùng lớn. Ngày đầu tiên trò chơi bán được hơn 3,8 triệu bản, nâng tổng doanh số tiêu thụ của toàn series lên 13 triệu bản.

Dựa trên thành công của thương hiệu Uncharted, Naughty Dog tiếp tục giúp Studio con của Sony, Bend, phát triển tựa game Uncharted: Golden Abyss dành cho hệ máy chơi game tay cầm mới nhất PlayStation Vita. Là một trong những tựa game đầu tiên khi PS Vita ra mắt, Uncharted: Golden Abyss trở thành trò chơi phổ biến nhất trên hệ máy này









KHÔNG NGỪNG VƯƠN LÊN

Chỉ vừa trong tháng trước, Sony tiếp tục "bật mí" với kiểu thông tin nhỏ giọt, tạo bầu không khí hiếu kỳ và tò mò trong cộng đồng game thủ, bằng tựa game độc quyền mới dành cho PS3 với tên gọi The Last of Us.

Trailer đầu tiên của trò chơi được tung ra tại liên hoan bình chọn giải thưởng "Game Hay Nhất của năm" VGAs 2011. The Last of Us trở thành thương hiệu thứ 4 của Naughty Dog trong hơn 1 phần tư thế kỷ thành lập công ty.

Vẫn kiên quyết không hé lộ quá nhiều thông tin về dự án game mới, Naughty Dog có thể nói đã thành công trong việc "chọc tức" game thủ, làm tăng sự tò mò và mong đợi. Tuy nhiên, cho đến hiện nay chúng ta biết được The Last of Us lấy bối cảnh thời hậu tận thế. Hai nhân vật chính là Joel và Ellie, được Naughty Dog mô tả là "một câu chuyện tình không cảm xúc", phong cách chơi theo hướng tìm cách tồn tại, sống còn trong một thế giới tràn ngập những sinh vật người-kiến.

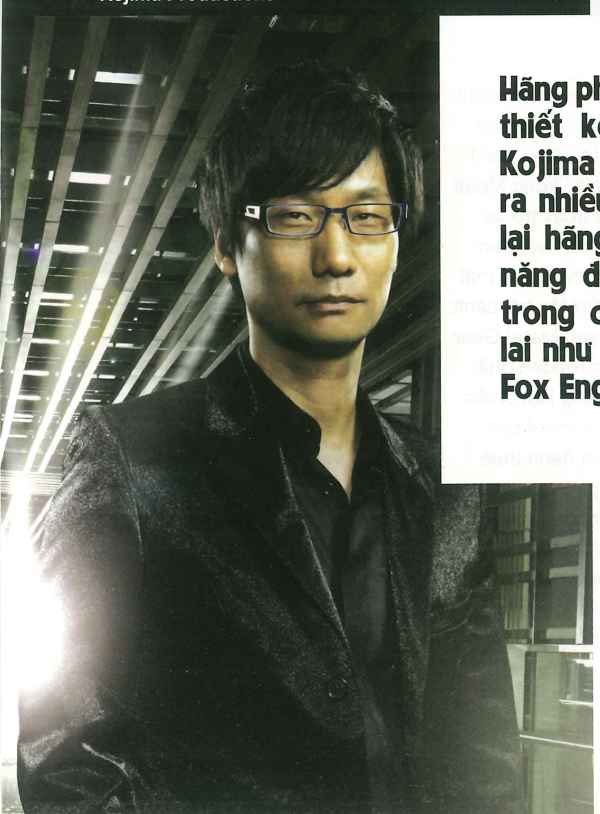
25 năm trôi qua, Naughty Dog đi lên từ những thất bại, vấp ngã, từ những game không tên tuổi như Ski Crazed cho đến bục vinh quang sáng chói mang tên Uncharted. Studio dường như đã từ bỏ phong cách dí dỏm, ngộ nghĩnh của Crash và Jak & Daxter, để theo đuổi con đường "nghiêm túc" hơn với Uncharted và The Last of Us.

Tuy nhiên, có một điều vẫn luôn tồn tại trong một phần tư thế kỷ hình thành và phát triển của công ty, đó chính là chất lượng mang thương hiệu Naughty Dog.

ANDY

KOJIMA PRODUCTIONS

Hiện tại & tương lai



Hideo Kojima, thiết kế trưởng và nhà sản xuất của Kojima Productions

Hãng phát triển "con cưng" của nhà thiết kế game lừng danh Hideo Kojima trong năm qua không tung ra nhiều sản phẩm mới, nhưng bù lại hãng đã giới thiệu những tính năng đáng giá sẽ được áp dụng trong các tựa game trong tương lai như Transfarring và đặc biệt là Fox Engine.

Được thành lập vào tháng 4 năm 2005, Kojima Productions tập hợp nhiều nhóm phát triển và studio con của Konami Nhật Bản và được dẫn dắt bởi Hideo Kojima, nhà thiết kế game nổi tiếng với series game cực kỳ thành công Metal Gear của Konami. Từ khi thành lập đến nay, Kojima Productions đã tung ra 13 tựa game, đa số là các phiên bản game Metal Gear, trên nhiều hệ máy khác nhau như PS2, PS3, Nintendo DS, Xbox 360, PSP, 3DS. Hai tựa game lớn đã phát hành của Kojima Productions tính đến nay có thể kể đến là Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3) và Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP). Hai tựa game này đã đạt được thành công vang dội về mặt doanh số lẫn chất lượng, và với trường hợp của Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, trò chơi còn gián tiếp "tiếp sức" cho doanh số của hệ máy PS3 khi là game độc quyền trên hệ máy này.

Trong năm 2011, Kojima Productions chỉ tung ra một tựa game đáng chú ý là Metal Gear Solid: HD Collection, với bộ sưu tập các tựa game cũ như Metal Gear Solid 2, 3 và Peace Walker nhưng với định dạng HD dành riêng cho hai hệ máy PS3 và Xbox 360. Tuy được phát triển công phu với việc thiết kế lại mô hình nhân vật và độ phân giải sắc nét và chi tiết hơn, Metal Gear Solid: HD Collection cũng chỉ mang ý nghĩa của những game được làm lại và chưa thực sự hấp dẫn các fan kì cựu của Metal Gear. Như vậy trong năm 2012 này, những fan của anh chàng Snake sẽ có những gì để mong đợi? Chúng ta hãy cùng điểm qua những tựa game và tính năng mà Kojima Productions sẽ "trình làng" năm 2012 nhé:

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D - Snake "lên đời" 3D

Bắt nguồn từ một bản demo dành cho hệ 3DS của Nintendo tại E3 năm 2010, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (MGS SE 3D) được chính thức công bố vào năm 2011 với hệ thống gameplay hoàn toàn mới ứng dụng các tính năng độc đáo của 3DS. Vẫn lấy cốt truyện của phiên bản Snake Eater trước đây trên PS2, nhân vật chính Snake phải thực hiện một điệp vụ nguy hiểm trong bối cảnh chiến tranh lạnh xảy ra vào những năm 60. Về cách chơi căn bản, MGS SE 3D vẫn dựa vào yếu tố ngụy trang dựa vào môi trường để vượt qua vòng kiểm soát của lính canh, nhưng điều tuyệt vời là game ứng dụng ngay những đặc trưng của 3DS để thể hiện trải nghiệm game một cách chân thực nhất.

Đồ họa 3D của game có chiều sâu bên cạnh hệ thống điều khiển thuận tiện với màn hình cảm ứng phía dưới giúp nhân vật vừa có thể quan sát xung quanh, vừa lựa chọn vũ khí hoặc vật dụng một cách nhanh nhất. Một điểm thú vị khác là người chơi có thể chụp ảnh cảnh vật bên ngoài thông qua camera của 3DS, sau đó chuyển vào game để làm trang phục ngụy trang cho nhân vật. Ví dụ khi Snake cần vượt qua một môi trường đường rừng với nhiều bụi cây, bạn có thể chụp hình lá cây bên ngoài gần nơi mình ở, sau đó tải vào game để làm trang phục cho Snake để ẩn nấp vào môi trường. Đây là tính năng cực kì độc đáo và tiện dụng, chưa kể nếu như bạn "táy máy" một chút thì có thể ghép ảnh Snake bằng khuôn mặt của chú… mèo con nhà mình. Theo lịch, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D sẽ chính thức ra mắt vào ngày 21/2/2012.

Metal Gear Rising: Revengeance - Một Metal Gear đậm chất hành động

Một Metal Gear không còn Snake làm nhân vật chính, và lối chơi cũng chuyển từ "hành động bí mật" sang "hành động tốc độ", Metal Gear Rising: Revengeance (MGRR) gây ngạc nhiên không ít cho các fan của dòng game Metal Gear khi được giới thiệu vào năm 2009. Raiden, anh chàng nhân vật chính trong Metal Gear Solid 2 và "cyborg ninja" trong Metal Gear Solid 4 sẽ quay trở lại trong phiên bản này và nắm vai trò nhân vật chính. Về mặt cốt truyện, MGRR lấy bối cảnh những sự kiện sau Metal Gear Solid 4, với việc Raiden phải chiến đấu với hàng loạt chiến binh máy móc và robot của các tập đoàn lính đánh thuê rải rác trên thế giới.

Về mặt lối chơi, MGRR lấy ý tưởng "cut and take", nghĩa là cho phép nhân vật "chặt chém" mọi vật thể trong môi trường, từ đối thủ cho đến xe cộ, nhà cửa, robot… và thu thập năng lượng cũng như vật phẩm từ các vật thể đó. Raiden sở hữu trong tay thanh kiếm điện năng sắc bén, có khả năng "chặt chém" gần như mọi thứ và thêm một vũ khí phụ là những phi đao để tấn công từ xa. Với phong cách đậm chất hành động, MGRR được hãng Kojima Productions trao quyền phát triển cho Platinum Games, hãng game vốn nổi tiếng qua siêu phẩm hành động Bayonetta. Nhà thiết kế Hideo Kojima cũng nhấn mạnh, tuy ông không trực tiếp thực hiện MGRR nhưng sẽ giám sát về cốt truyện cũng như đạo diễn những đoạn phim cắt cảnh trong game, nhằm đảm bảo trò chơi không đi quá xa phong cách của dòng game chính Metal Gear. Chính thức ra mắt trong năm nay nhưng chưa có lịch cụ thể, Metal Gear Rising: Revengeance sẽ là một trải

nghiệm hoàn toàn mới cho các fan của dòng game Metal Gear, với một phiên bản không có chiến binh kì cựu Solid Snake.

Transfarring và Fox Engine - Chơi game không gián đoạn

Trước thềm E3 năm ngoái, Hideo Kojima đã giới thiệu đến game thủ ý tưởng mới của mình mang tên "Transfarring", với việc cho phép chuyển đổi các file lưu game (game saves) qua lại giữa hai hệ máy console và hệ máy cầm tay. Transfarring giúp game thủ trải nghiệm trò chơi một cách toàn vẹn nhất, ví dụ khi đang chơi game trên hệ máy PS3 nhưng có việc phải ra ngoài, game thủ có thể chuyển file lưu game hiện tại của mình sang máy PSP và chơi tiếp trên đường làm việc. Khi về đến nhà, game thủ lại chuyển file lưu game từ PSP sang PS3 để tiếp tục chơi mà không gặp một trở ngại nào. Hiện tại, Transfarring chỉ hỗ trợ các hệ máy của Sony như PS3, PSP và PS Vita, tuy nhiên Hideo Kojima cho biết có thể sẽ mở rộng trên các hệ máy khác khi điều kiện cho phép. Tính đến thời điểm này, các tựa game sẽ hỗ trợ tính năng Transfarring bao gồm: Metal Gear Solid: Peace Walker, Metal Gear Solid: HD Collection, Zone of the Enders HD Collection. Trong tương lai, tất cả những tựa game do Kojima Productions phát triển sẽ ứng dụng Transfarring, do vậy thử thách lớn nhất vẫn là nâng cấp đồ họa cho những phiên bản game trên hệ máy cầm tay tương đồng với phiên bản trên console.

Fox Engine cũng được Hideo Kojima giới thiệu vào trước E3 2011. Được xem là engine mang tính cách mạng do Kojima Productions phát triển, Fox Engine sẽ ứng dụng cho những game đa nền (multi platform) theo đúng định hướng trong tương lai của hãng. Khác với việc xây dựng từng engine đặc thù cho từng dòng game trước đây, Kojima Productions sẽ áp dụng Fox Engine cho tất cả các dòng game của mình và đặc biệt hỗ trợ tính năng Transfarring. Theo Kojima, Fox Engine sẽ đủ tính đa năng và thuận tiện dành cho các nhà thiết kế game có thể sáng tạo các màn chơi và sự tương tác của các nhân vật trong khoảng thời gian ngắn nhất và trực quan nhất.

Với Fox Engine, một nhà thiết kế game kinh nghiệm có thể sáng tạo một màn chơi ở mức độ tương đối phức tạp trong vòng 30 phút, với việc đưa vào nhân vật, các vật thể như cây cối, cầu cống, nhân vật AI, các loại vũ khí đồng thời ấn định các thể loại tương tác cũng như đường đi của AI. Mục tiêu chính của Fox Engine là tạo sự dễ dàng nhất dành cho các nhà thiết kế khi sáng tạo màn chơi và thử nghiệm sự tương tác trong đó mà không cần dựa dẫm quá nhiều vào các nhà lập trình. Fox Engine cũng tích hợp sẵn các engine vật lý và đồ họa cao cấp để xử lý các hành động và hiệu ứng trong game. Mục tiêu xa hơn của Fox Engine là trở thành một công cụ giúp các game thủ tự thiết kế các màn chơi và chia sẻ với nhau thông qua các gói nội dung tải về từ dịch vụ (DLC). Theo tiết lộ từ Kojima, tựa game lớn kế tiếp do ông thiết kế và sản xuất sẽ ứng dụng Fox Engine, tính năng Transfarring và là game đa nền.

Chờ đợi E3 2012

Hideo Kojima hứa hẹn sẽ tạo bất ngờ cho các fan của mình tại E3 2012 với tựa game mới của mình. Theo lời chia sẻ của ông với sinh viên đại học Nam California vào tháng 10 năm ngoái, dù với lịch làm việc dày đặc và thời gian ngủ chỉ có 4 tiếng/ngày, Hideo Kojima vẫn khuyến khích các sinh viên về việc sáng tạo, năng động học hỏi và dám chấp nhận thử thách trong việc thử nghiệm những ý tưởng mới mẻ. Trong năm 2012, các fan có thể trải nghiệm Metal Gear Solid: Snake Eater 3D với việc áp dụng sáng tạo các tính năng của phần cứng 3DS, và Metal Gear Rising mới mẻ trong cách chơi hành động quyết liệt. Đi kèm với tính năng Transfarring và Fox Engine, tựa game mới mà Kojima đề cập tại E3 năm nay chắc chắn sẽ làm mọi người thỏa mãn. Có thể là... Metal Gear Solid 5 lắm chứ!

CẨM TÚ

Tên Tạp Chí		Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
				3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
				Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí in	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						
Phiên bản điện tử	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000	36,000		72,000		30%	100,800
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000						

Tòa Soạn: Tòa nhà Thế Giới Vi Tính, 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3,TPHCM - Điện Thoại: 08 - 3930 4324 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Văn Anh)

Bạn đọc ở ngoại nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 36.000đ/năm/quyển
Bạn đọc nhận được thông tin đăng nhập Tạp chí điện tử qua email đăng ký trên www.eshop.pcworld.com.vn

Đã phát hành:

MÁY TÍNH BẢNG + Thay đổi lối sống - Thân thiện môi trường

Máy tính bảng, một sự kết hợp giữa các yếu tố công nghệ cao, kiểu dáng nhỏ gọn, giao diện thân thiện và có khả năng đáp ứng nhu cầu sử dụng của hầu như tất cả chúng ta. MTB đang thay đổi cách chúng ta sống và suy nghĩ thông qua khả năng tương tác, kết nối và thân thiện.

60 ứng dụng tốt cho iOS

Với 60 ứng dụng miễn phí được đánh giá là hay nhất thời gian qua bạn sẽ làm cho chiếc iPad hay iPhone/iPodTouch của mình trở nên đa năng hơn bao giờ hết.

DIY: PC dùng chung

Cách xây dựng một bộ máy tính nhỏ gọn với chi phí hợp lý, thích hợp sử dụng trong không gian văn phòng nhỏ gọn cũng như khả năng đáp ứng đa dạng nhu cầu khác nhau của các thành viên trong gia đình.

Sắp phát hành:

Công nghệ "nóng" trong năm 2012

Thông tin mới nhất, bao gồm cụm bài bình luận, phân tích, tổng hợp, dự đoán… của Ban Biên tập Tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Việt Nam về xu hướng công nghệ và sản phẩm công nghệ được nhiều quan tâm trong năm 2012. Bạn sẽ có những thông tin khái quát nhất từ các nền tảng di động đến các sản phẩm smartphone, từ điện tử tiêu dùng đến máy tính cá nhân, từ lưu trữ đến các kết nối không dây… trong thời gian tới từ nhiều khía cạnh khác nhau, dưới các góc nhìn khác nhau.

Consumer Electronics Show (CES 2012)

Tổng hợp các thông tin từ triển lãm Điện tử Tiêu dùng hàng năm lớn nhất thế giới CES 2012 (Consumer Electronics Show) vừa diễn ra tại Mỹ - sự kiện được cho là hàn thử biểu của các nhà sản xuất công nghệ trước công chúng, người tiêu dùng và những ai ưa thích công nghệ. Chúng tôi có bài viết tổng hợp về các sản phẩm mới, được trông đợi nhất từ triển lãm này.

*TGVT, phát hành ngày **5/2/2012**, mời các bạn đón đọc.*

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

ĐÁP ÁN ĐỐ VUI MAY MẮN KỲ XUÂN NHÂM THÌN

Trong nhiều đáp án bạn đọc gửi thư về tòa soạn. Thế Giới Game đã lọc ra khá khá các bức thư mang đáp án **"Thiên Long Bát Bộ"**. Trong số đó, chỉ 3 bức thư may mắn nhất mới nhận được phần thưởng. Bìa kỳ TGG Xuân Nhâm Thìn chính là **hình ảnh con rồng pet siêu phẩm mang tên Băng Điêu Long trong Thiên Long Bát Bộ**. Tuy nhiên, so với hình gốc, TGG đã đổi màu chú rồng từ xanh sang đỏ để mang lại nhiều may mắn hơn cho bạn đọc trong năm mới.

Thế Giới Game chúc mừng 3 bạn đọc trúng giải đố vui may mắn kỳ tạp chí Xuân. Phần thưởng là ***3 tai nghe Soundmax AH-311***.

Nguyễn Hữu Phương	(Hà Nội)	01662860234
Lý Quang Minh	(TP.HCM)	0902506229
Phan Phước Nhựt	(TP.HCM)	0935426629

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

i ♥ gavio

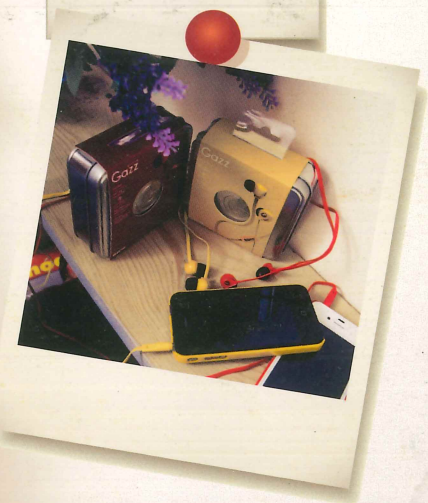
gavio

Tết này bạn chọn tai nghe nào để du Xuân

Bạn đã nghe nói về Gavio Gazz?

Hãy trải nghiệm để cảm nhận!

Trẻ trung, màu sắc, thời trang, tích hợp microphone và còn nhiều hơn thế...



Gavio Gazz
Giá bán lẻ đề nghị: **599.000đ**
Tham khảo **www.gavio.vn**

kianex
TECHNOLOGY DISTRIBUTION

Nhà phân phối: **Kianex Việt Nam**
Hotline: **(08) 62 935 427**

Bạn muốn tai nghe Gavio miễn phí?
Hãy truy cập ***www.facebook.com/kix.VN***

PAY.GATE.VN

KHÔNG CHỈ CHO

GAME

MÀ CHO CẢ

DI ĐỘNG

GATE

mobifone mọi lúc - mọi nơi

vinaphone không ngừng vươn xa

EVNTelecom

Vietnamobile

S-FONE

Beeline™

ASIASOFT

SGAME

NETGAME ASIA

FPT Fpt Online

SAMSUNG

FULL HD

Màn hình máy tính 3D LED

Hình ảnh trung thực hơn.
Giải trí ưu việt hơn.

Màn hình máy tính Samsung 3D LED Series 9 thiết lập một chuẩn mực hoàn toàn mới về trải nghiệm hình ảnh và nội dung 3D. Tấm nền Ultra Clear Panel, công nghệ xử lý hình ảnh 3D HyperReal Engine, bộ chuyển đổi nội dung từ 2D sang 3D dễ dàng cùng với kính 3D chủ động cho phép bạn thoải mái xem phim và chơi game 3D với chất lượng hình ảnh sống động như thật.

Ultra Clear Panel | HYPER REAL 3D ENGINE | 2D 3D | Photo Accuracy 100% | 120 Hz

Điện thoại miễn phí toàn quốc: 1800-588-889 | www.samsung.com.vn